

Technická univerzita v Liberci

Ekonomická fakulta

Studijní program: N6209 Systémové inženýrství a informatika

Studijní obor: Manažerská informatika

Vliv internetu na životní styl mladých lidí

Internet influence on lifestyle of young people

DP-EF-KIN-2010-05

D A N A K O U D E L K O V Á

Vedoucí práce: doc. Ing. Klára Antlová, Ph. D., katedra informatiky

Konzultant: PaedDr. Jitka Jursová, Ph. D., katedra pedagogiky a psychologie

Počet stran: 56

Počet příloh: 1

Datum odevzdání: 7. 5. 2010

Prohlášení

Byla jsem seznámena s tím, že na mou diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, zejména §60 – Školní dílo.

Beru na vědomí, že Technická univerzita v Liberci (TUL) nezasahuje do mých autorských práv užitím mé diplomové práce pro vnitřní potřebu TUL.

Užiji-li diplomovou práci nebo poskytnu-li licenci k jejímu využití, jsem si vědoma povinnosti informovat o této skutečnosti TUL; v tomto případě má TUL právo ode mne požadovat náhradu nákladů, které vynaložila na vytvoření díla, až do jejich skutečné výše.

Diplomovou práci jsem vypracovala samostatně s použitím uvedené literatury a na základě konzultací s vedoucím diplomové práce a konzultantem.

V Liberci 04. 05. 2010

Anotace a klíčová slova v českém jazyce

Základem mé diplomové práce je psychologický pohled do duše a mysli mladého člověka. Celou práci jsem pojala jako porovnání skutečnosti s teorií. Postavila jsem proti sobě dva protipóly. První pól vyjadřuje to, co již bylo řečeno a je častým obsahem knih o psychologii komunikace. Naproti tomu stojí druhý pól, jenž udává skutečnost, kterou jsem měla možnost poznat během komplexního vnímání svého okolí a následně vyhodnotit z dotazníku, jež je součástí druhé části práce.

Komunikace, Kyberprostor, Masová komunikace, Média, Virtuální realita, Sociální sítě, Sociální vazby.

Anotace a klíčová slova v anglickém jazyce

A main idea of my diploma thesis was to focus on behaviour of young people and try to understand to their attitude especially ways of thinking, I compared two sides. The first side represents a book theory and all depending articles about topic communication and the second side reflects a results of a behaviour research what was filled privately by 100 students of Technical University of Liberec .

Communication, Cyberspace, Masmedia, Virtual reality, Social networks, Social interactions.

Obsah

Úvod.....	10
Sociální síť jako nástroj masové komunikace.....	11
Sociální síť	11
Pojem komunikace	12
Druhy motivace zastoupené v sociálních sítích.....	14
Motivace kognitivní	14
Motivace zjišťovací	14
Motivace sdružovací.....	14
Motivace přesilová.....	14
Motivace schopnosti adaptace.....	15
Motivace sebepotvrzovací.....	15
Média a masová komunikace.....	18
Internet a masová komunikace	18
Nová média	19
Rysy masové komunikace	21
Kyberprostor a společnost.....	23
Společnost v kyberprostoru.....	25
Hráči - pařaní	25
MMORPG hry.....	26
Chataři	28
Hazardní hráči alias mikroplatby.....	28
Útoky a hrozby.....	29
Kybernalita.....	29
Hacking.....	32
Nástroje hackerů.....	33
Cracking.....	34
Phishing.....	34
Sociální inženýrství.....	34
Pedofílie.....	37

Warez.....	38
Kyberterorismus.....	39
Mediální terorismus.....	40
Kybernetické války.....	41
Psychologický warfare.....	41
Vlastní výzkum.....	42
Závěr.....	53
Seznam použité literatury.....	54
Seznam příloh.....	56

Seznam zkratek

ICT – Informační komunikační technologie

MMORPG - Massive Multiplayer Online Role Playing Games

RPG – Role play game

SS- Sociální síť(ě)

VR – Virtuální realita

VS – Virtuální svět

Seznam obrázků

Obr. 1 – Mapa užití sociálních sítí

Obr. 2 – Rozdělení sociálních médií

Obr. 3 – Sociotechnický koloběh

Obr. 4 – Graf: Jsi uživatelem některé sociální sítě?

Obr. 5 – Graf: Kterou z vybraných SS využíváš nejčastěji?

Obr. 6 – Graf: Jak často navštěvuješ SS?

Obr. 7 – Graf: Za jakým účelem SS využíváš?

Obr. 8. 1. – Graf: Spatřuješ ve využívání SS nějaká rizika?

Obr. 8. 2. – Graf: Rizika a nevýhody využití SS

Obr. 9 – Graf: Kolika procentům odpovídá realita tomu, co o sobě uvádíš na profilu SS?

Obr. 10 – Graf: Jakou pozornost věnuješ vkládání fotografií na profil SS?

Obr. 11 – Graf: Míra odhalení soukromí na profilu SS

Úvod

Téma o vlivu internetu na životní styl mladé generace jsem si nevybrala náhodou. Od konce střední školy mě přitahovalo studium psychologie, potažmo chování a reakce lidí prožívající spleť životní situace. Odlišovala jsem se od ostatních vrstevníků svým vnímáním, citlivostí na projevy náklonnosti, ale na druhou stranu i projevy opovržení. Dlouze jsem přemýšlela o významech slov, neverbální komunikaci, rozdíly mezi mužem a ženou na emoční bázi. Sociální vazby pro mne byly za všech okolností tím nejdůležitějším. Rozhodujícím momentem, který znásobil mou touhu proniknout do tajů psychologie bylo setkání s paní doktorkou Velechovskou. Tímto bych ji chtěla poděkovat za poselství a čas, který nám v prvním ročníku věnovala. Utkvěla v mé paměti a byla hnacím motorem k dalšímu studiu emoční inteligence. V průběhu několika dalších let se na internetu začaly objevovat tzn. stránky pro registrované nabízející vytvoření vlastního profilu. Doposavad jsem o nich moc nevěděla. V mysli mi vyvstala otázka, co mladým lidem přináší registrace na podobných stránkách, co je k tomu vede, co jim na nich připadá tak atraktivní. Ve čtvrtém ročníku jsem se na programu Erasmus v turecké Adaně poprvé střetla s jednou z nejsilnějších sociálních sítí – facebookem. Jako neznalá jsem si i já založila profil a do teď toho lituji. Po návratu domů se z facebooku stalo něco převratného. Ve zklamání ze sociální revoluce, kterou s sebou sociální sítě přinesly, jsem našla hlavní impuls ke zpracování své závěrečné práce.

Sociální síť jako nástroj masové komunikace

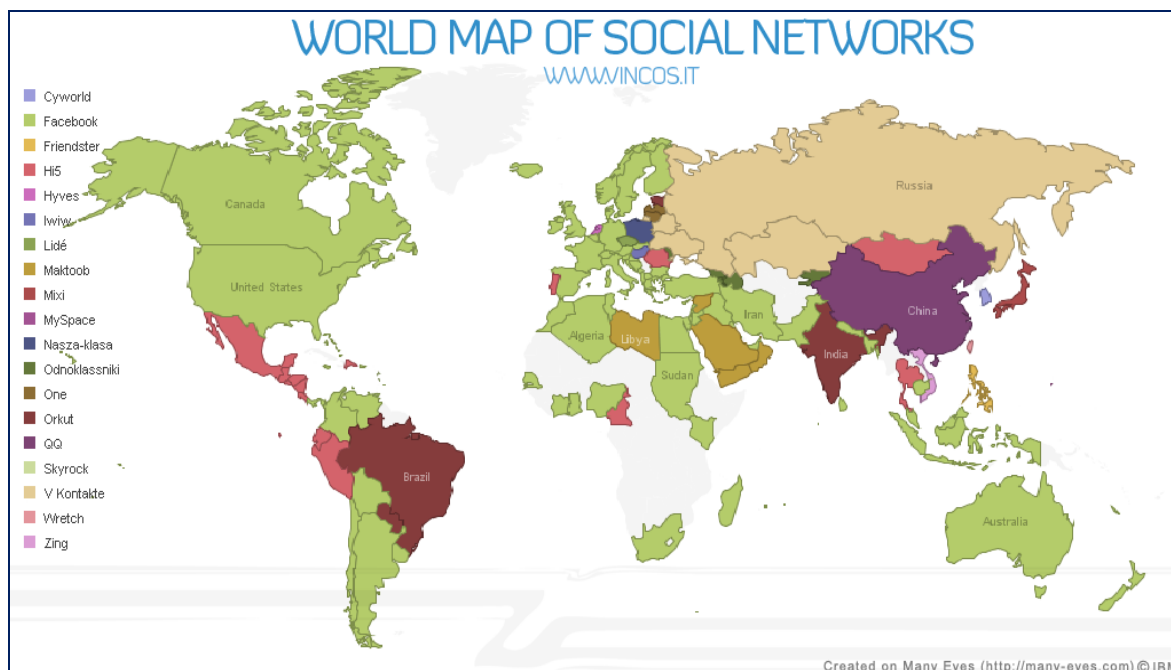
Sociální síť

Co si představit pod pojmem sociální síť? Naskýtá se řada možností a interpretací. Po přečtení několika publikací bych sociální síť „diagnostikovala“ jako strukturu, specifický kolektiv jedinců, sdružujících se s jistými cíly a očekáváními. Prvotně za účelem výměny informací, získání nových přátelství, navazování sexuálních vztahů, sdílení aktivit a zájmů, náboženství, víry jako takové. Hlavní valutou je ovšem prestiž.

Teorie sociálních sítí je rozdělena do dvou částí:

- a) aktéry – uzly (z anglického slova nodes),
- b) vazby (z anglického slova ties).

Aktéři jsou členové sociálních sítí a hlavními stavebními kameny. Vazby vyjadřují vztahy mezi jednotlivci. Sociální síť používají různě stupně komunikace dle sociálních vrstev, které se na dané síti pohybují. Od mladých lidí po kolektivy – online komunity, od rodin k významným a nadnárodním společnostem, které se sdružují k vytvoření nejvhodnějšího obchodního prostředí a reklamy. Navzdory kulturním odlišnostem bortí SS veškeré mýty o stylu života v jiných krajinách a zemích. Většina sociálních sítí je postavena na internetové komunikaci prostřednictvím emailů a chatů, profilových hlášení či zpráv. Vzhledem k možnostem posledních pár let je za nejúspěšnější sociální síť považován Facebook.



Obr. 1: Mapa užití sociálních sítí

Zdroj: www.lupa.cz

Pojem komunikace

Komunikace má zpravidla svůj účel a smysl. Jednoznačně má určitou funkci, kterou by měla plnit. Každá komunikace plní minimálně jednu funkci. Komunikaci rozdělujeme na synchronní¹ či asynchronní² - od jednoho účelu přecházíme k druhému. Účelem, nebo jak lépe chápeme funkci a zákonitě i dopadem informace dostává komunikace daný smysl. Např. Chtěla jsem někoho rozveselit a on se nyní usmívá? Chtěla jsem pomoci uvařit, ale vaří někdo jiný?

Význam slova komunikace ve smyslu jak ho známe nyní, prošel zdlouhavějším procesem než by se zdálo. Dnešní slovníky definují komunikaci jako „proudění informací z jednoho bodu ke druhému“, či jako přenos znalostí. V původním znění však slovo communicatio

¹ Synchronní komunikace – komunikace ve stejný okamžik spolu s reakcí

² Asynchronní komunikace – komunikace s následnou reakcí

(z latiny) znamenalo „vespolné účastnění“ nebo slovo blízké *communicare* „činit něco společným“. Během dalšího vývoje se definice slova komunikace rozšířila nejen na proudění informace, ale zároveň na podílení se na celku a na povaze či dopadu zprávy třeba jen tím, že jsme v daném sletu okolností přítomni. Komunikací se chápe jakákoliv slovní výměna mezi účastníky. Komunikační výměna je tedy jak sdělování, tak sdílení.

Tradičních definic komunikace je nepřeborné množství, ale pro každou platí následující skladba: syntaxe, sémantika a pragmatika³.

- 1) Syntaxe - v rámci syntaxe se zkoumají komunikační jevy, ruchy a redundance s nimi spojené, kódování, kapacita komunikace, jazykové výskyty a použité komunikační kanály,
- 2) Sémantika – je založena na významu slov. Snaží se analyzovat váhu, kterou mluvčí, nebo příjemce přisuzují dané informaci, zda je pro oba srozumitelná, chápou-li použité výrazy a metafory,
- 3) Pragmatika – analyzuje vztah mezi mluvčím a příjemcem.

V komunikaci je důležitá role obou zúčastněných stran, jejich image, věk, sociální příslušnost apod. Smyslem komunikace a osob, které komunikují je bezpochyby vzájemné ovlivňování.

V prostředí internetu a souvisejících sociálních sítí směřuje komunikace ke komunikaci asynchronní, ačkoliv nová rozhraní nabízejí okamžitou komunikaci v chatovacích oknech. Velkou výhodou asynchronní komunikace je poskytnutý čas na rozmyšlenou v interakci se zodpovědním dotazu či vyřešení problému. Nemožnost vidět se či slyšet dává prostor k časové prodlevě.

Motivaci komunikovat má každý člověk. Většinou komunikujeme s tím, kdo je nám sympatický, řídíme se i tím, jak je naší komunikaci porozuměno, či je příjemce schopný dešifrovat a přijmout náš humor a postoje.

³ Vybíral, Z., Psychologie komunikace, s. 124.

Druhy motivace zastoupené v sociálních sítích

Motivace kognitivní

Mluvíme o ní v návaznosti s předáním myšlenky, sdělením celému světu: Obědvám, Učím se...Snažíme se podělit o názor, znalost, vtažení komunikačního partnera do víru dění, do světa naší mysli. Charakteristickým příkladem jsou pravidelné změny profilových aktivit.

Motivace zjišťovací

Dotazujeme se, abychom o druhé straně a ostatních zjistili co nejvíce a vyznali se v jejich názorovém světě a tématu, o němž se hovor vede. Často se orientujeme na základě zpráv, které se k nám „donesly“. Jejich spolehlivost je sporná. Tázání je tedy jedním z nástrojů, jak se naladit na myšlení komunikačního partnera a pomoci sobě i jemu při orientaci v psaném ale i mluveném rozhovoru.

Motivace sdružovací

Základním kamenem a principem je – motivujeme, abychom se sdružovali. Motivací k naplnění základních lidských potřeb je právě potřeba bližšího kontaktu - základní potřeby, zažívat pocit sounáležitosti a mít jistotu, že k někomu a někam patří. Přirozeně je v této potřebě zahrnuta nezávazná komunikace o čemkoliv, snaha o udržení vztahu, vznik přátelství, jednoduše řečeno realizace vztahových záměrů. Konverzace bývá nejsnazším prostředkem jak navodit pocit sounáležitosti. Udržuje pocit sebeúcty a potřebnosti.

Motivace přesilová

Základní myšlenkou dle p. Adlera je upoutání pozornosti a předvedení toho, o čem jsme přesvědčeni. Udělat cokoli, co nám sjedná u ostatní respekt a zasloužíme daným činem

obdiv, úctu. Snaha být lepší, než ostatní, což je v sociálních sítích často se vyskytující jev zvaný image⁴.

Motivace schopnosti adaptace

Ačkoliv tento motiv nespadá svými definicemi do ukázkové motivace komunikace přes sociální média, je zde i tento motiv patrný (fotografie). Adaptační psychologií signalizujeme svůj status a svou pozici v sociálním světě. Tím mám na mysli životní role, jaké hrajeme, jak vystupujeme před ostatními⁵. Necháváme za sebe mluvit doplňky, ošacení, automobily. Snažíme se signalizovat svou uniformitu do cílených sociálních vrstev. Hrajeme komunikační hry a často se vzpíráme konvencím. Takto se adaptujeme, začleňujeme do společnosti. Přizpůsobujeme se okolí. Většinou je základním motivem přijetí okolím. Neadaptovaní lidé, konkrétně mládež je v těchto případech na pokraji společnosti sdružující se z pohledu sociálních sítí na neadekvátních blogách a chatovacích místnostech.

Motivace sebepotvrzovací

Mám pro něj cenu, protože mi napsal. Asi tak by se dala projektovat motivace sebepotvrzovací. Jak jinak člověka přesvědčit o tom, že je pro nás nepostradatelný? Odejmutí možnosti hovořit nám odebrá schopnost realizovat svůj vlastní obraz. Stát se sami sebou a vážit si své vlastní osoby. Tím, že komunikujeme, nalézáme vážnost sebe ve vlastních očích. Zapojením se do komunikace – konverzace, sdělujeme „zajímáš mě“.

Ostatní druhy komunikací nejsou důležitými aspekty závěrečné práce a bylo by zavádějící vymýšlet si. Každopádně často nás komunikace vede k rozptýlení, odpočinku, úniku od starostí. Existence sociálních sítí a člověka by nebyla bez komunikace dosti možná, bez ní bychom pravděpodobně nikdy neokusili cenu našeho bytí. Komunikace dává životu

⁴ Adler, A., Porozumění životu: úvod do individuální psychologie, s. 36.

⁵ Vybíral, Z., Psychologie komunikace, s. 74.

smysl, tím, že nejsme sami, udržuje nás psychicky zdravými. Přináší ovšem i svá rizika. Nekomunikujeme pouze o pozitivních věcech a motivech, ale často zamlouváme choulostivá témata, podezíráme, útočíme... i to je komunikace. Obsahem takového způsobu konverzace často bývají spekulace, drby, pomluvy. V řadě konverzací jsou neviditelně vepsaná pravidla, o čem se smí mluvit a jakým tématům bychom se měli vyhnout. Je potom na empatii zúčastněných, v jakém duchu se konverzace ponese. Z komunikace vzniká i tzn. přesycenost. V tento okamžik pocítujeme potřebu stáhnout se, odmlčet se. V internetovém prostředí – odpojit se, být „offline“. V literatuře je zmíněn pojem „popovídání si“. Na rozdíl od komunikace formou konverzace, popovídání si směřuje více do hlubších sfér privátního života účastníků. Hojně se používá mezi partnery a v užším kolektivu. Výraz a samotný akt se často objevuje na sociálních mediích a ostatně i SS, kde odpadají veškeré zábrany.

K odpadávání zábran při psaném projevu (ne jen na něm, ale většinou) se více než kdykoliv předtím objevují tzn. eufemismy, neboli „změkčovače“. Podstatou je změkčit výtku místo neomaleného vyjádření „bez obalu“. Při snaze nezranit dopadem slov druhého, se používají dlouhá souvětí typu: *Není to špatné, možná by to chtělo přepracovat, no, možná radši určitě*. Výhodou eufemismů je oddálení skutečnosti, co bude řečeno. Dopad potom není tak markantní.

Slovní sdělení při konverzování přes sociální sítě a nejen ně, bývají doprovázeny již zaběhnutými značkami, které mohou snadno vyjádřit citové rozpoložení účastníka. Umí vyjádřit i to, co je často nevyslovitelné. Jejich úkolem je komunikovat snadno a rychle bez zbytečného psaní. Instantnost⁶ komunikace je klíčová - reagovat rychle. V softwarových rozhraních je nabízeno nepřeberné množství těchto šifer. Název není žádnou novinkou. Ano, jsou to „smajlíci“, ve formálním jazyce zastoupený výrazem emotikony. Schopnost nahrazení za neverbální komunikaci či metakomunikaci⁷ staví emotikony do nejpoužívanějšího a nejoblíbenějšího nástroje internetové komunikace. V souvislosti s používáním emotikonů a eufemismu se nabízí další cizí slovo anglikanismus. V podstatě jde o záměnu českého výrazu výrazem anglickým. Prestiž anglických výrazů vyvolává

⁶ Instantnost - okamžitost

⁷ Metakomunikace – komentování již řečeného, komunikovaného

dojem něčeho lepšího a proto, kdo neumí anglicky, jako by nebyl. V internetovém prostředí jsou používány statusy a „internetismy“ – slova z počítačového slangu. Rozšířenost anglikanismů si většina z nás neuvědomuje. Vznikem a používáním anglikanismů se do jisté míry zdůrazňuje kastování. Jsem lepší, protože rozumím. Pozitivní na tom ale přece jenom něco je, a to, že anglikanizace skutečně může sloužit ke snadnější cestě komunikace, a vzájemnému porozumění mezi lidmi z celosvětových komunit.

Média a masová komunikace

Internet a masová komunikace

Termín, jenž se užívá pro komunikaci s veřejností. Touto komunikací se rozumí komunikování prostřednictvím médií, kde jsou jasně stanoveni adresáti neboli příjemci zprávy. Pro masmediální komunikaci platí rys vzájemnosti. Dle některých analytiků se každý posun ve vývoji nového média neblaze podepsal na intelektu příjemců. Tímto posunem je chápáno nahrazení textových médií a psaných textů za média elektronická.

Teorie mluvící o masové komunikaci musí být neustále přehodnocována o nové způsoby technologií a jejich využití. Na pole veřejné komunikace přicházejí nové možnosti. Vývoj v oblasti médií zaznamenal v posledním století značný rozmach. Nepochybně se změnil způsob toku informací z jednosměrného přijímání na interakční výměnu dat a skutečností. Posun kupředu má nejen společenské ale i technologické příčiny. Pro novou společnost, která se od původní velké masy odlišuje, budou typické interaktivní komunikační sítě.

S objevením a rozmachem médií – masmédií lze za největší samostatné a nejrozšířenější médium považovat internet. V prvopočátcích byl využíván především odborníky v armádním prostředí, avšak díky jeho potenciálu urychlit a usnadnit mezilidskou komunikaci, stal se jako médium naprosto nezastupitelný. Ačkoliv není ještě zcela vyzrálý, jeho užití zasahuje do všech odvětví a tento trend nadále stoupá a stoupat bude.

Internet má svou charakteristiku, díky níž ho lze zahrnout do skupiny masmédií, vykazuje shodné znaky, k tomu se ovšem vrátíme. Hlavními znaky internetu je specifické užití technologie, na které fungování internetu stojí, způsob jeho užití a zneužití – internet legislativně neexistuje a není nikým a ničím vlastněn. Není ani fyzickou a ani právní osobou - nemá právní bezúhonnost, právní subjektivitu a samostatnost (co do rozhodovacích procesů). Internet je „pouze“ propojená síť počítačů, které pracují na základě nějakého protokolu. Nepodléhá žádné regulaci, je všudypřítomný a rozptýlený, přístupný všem. Internet do sebe zahrnul veškerá „stará média“ – tisk, televizi, rádio. Překonal teritoriální omezení, umožnil rozhovory mezi více lidmi s mnoha lidmi, současné přijímání, distribuci a realizaci objektů – informací.

„Nová média“

Hlavním hnacím motorem nových médií je internet – satelitní komunikace, využití počítačů, a proces digitalizace, který umožňuje přenos, uložení nebo sběr jakéhokoli druhu informace v rozmanitých formátech. Globalizace komunikace ve vývoji nových médií stojí na třech vzájemně provázaných procesech. Prvním je proces digitalizace. Digitalizace spolu s rozvojem technologií podstatně zvýšila objem informací, který je možný přenášet z jednoho média do druhého. Druhým souvisejícím procesem je zavedení technicky dokonalejších kabelových systémů. Posledním, třetím procesem je využívání satelitu při komunikaci na velké vzdálenosti.

Základní kategorie „nových médií“:

- a) mezilidská komunikační média,
- b) média pro vyhledávání informací,
- c) interaktivní hrací média,
- d) média se spoluúčastí.

Add. a) Do této kategorie patří emailová komunikace, komunikace přes mobilní telefon. Není důležitá předaná informace, avšak navázaný vztah.

Add. b) Nejrozšířenějším a nejpoužívanějším je v této kategorii internet, který zastupuje knihovnu a zdroj veškerých snadno dostupných dat. V těsném závěsu jsou mobilní telefony, jejichž obliba stoupá s přibývajícím množstvím aplikací, které mobilní telefony dnešní doby nabízejí. Za zmínku stojí i teletext, datové přístroje a jiné.

Add. c) Počítačové hry vytvářející virtuální realitu jsou hlavním zástupcem této kategorie. Staví na požitku, který přináší.

Add. d) Sdílení myšlenek, informací, zkušeností, a rozvíjení vztahů, to vše patří do poslední kategorie médií se spoluúčastí.

Výraz „nová média“ vznikl v polovině 20. Století. Vychází ze spojení informační a komunikační technologie ICT⁸. Hlavními rysy nových médií beze sporu jsou: vzájemné propojení, dostupnost pro příjemce a odesílatele, interaktivita – rozmanité způsoby využití spolu s charakterem otevřenosti k informacím, všudypřítomnost a decentralizace. Díky zastoupení a nahrazení starých médií novými ustoupil pojem „masová komunikace“ do ústraní. Inovace je ovšem pro společnost velkým přínosem.

Masová komunikace se stala méně masovou. „Moc“, kterou masová média ještě do nedávna měla je v dnešní době rozdělena mezi média a obecnstvo, které má pestrý výběr toho, jaká média využívat a v jaké míře. Nová média otevřela alternativní formy publikování. Autoři článků, knih, hudby dostali větší příležitosti. Své „produkty“ a sebe mohou prezentovat na internetových stránkách, blogách, sami sebe mohou prodávat, sami si určují svou cenu. Příslušník publika již není chápán jako jeden z davu. Patří do určité komunity, nebo je jednotlivcem, popř. členem sítě, kterou si zvolil. Činnost publika se již přesouvá na více než jen přijímání informací, nýbrž vyhledávání, konzultování, rozesílání, a osobnější působení. Z převratu, který nová média přinášejí mohou mezi lidmi nastat informační šumy. Pro některé se mohli stát média ne výhodou. Záleží prvně na energii a schopnosti odlišit to, co je důležité od toho, co nás zahlcuje.

V porovnání s masmédií se nová média liší v mnoha perspektivách. Základními faktory sociální integrace, mocí – nerovností, prostorem a časem. V nových médiích nejsou zřetelně vymezena práva vlastnictví a přístup není nijak ovladatelný. Trh informací není monopolizován, ovládán. Konkrétně v sociálních sítích není přístup účastníků nijak „cenzurován“, ačkoliv otázka míry svobody sdílení informací je na pováženu. V oblasti sociální integrace se mluví o roztržitosti společnosti. Je internet i přes jeho využití tím, co otvírá nové obzory společnosti a jeho podstata pomáhá soudržnosti? S ohledem na sociální sítě jsou účinky soudržnosti odlišné. Sice můžeme mluvit o jisté míře soudržnosti, avšak většinou v zájmu několika příznivců, či sympatizantů.

Vezmeme-li v potaz i další možnosti internetové komunikace, lze částečně SS do skupiny tzn. sociálních médií zahrnout, avšak nelze je za ně považovat. Slovem média jsou

⁸ Thompson, J., Média a modernita, s. 78.

vyjádřeny možné cesty umožňující publikovat daný názor, zatímco ve slově sociální nalezneme význam sdílení se sociální interakcí.

Sociální média jsou místa, nástroje či služby, které dovolují klást důraz na vlastní osobu v případě setkání, výměny informací, komunikace.



Obr. 2: Rozdělení sociálních médií

Zdroj: www.fredcavazza.net

Nejpoužívanější sociální média dle zařazení do kategorií:

- a) Publicita: Typepad, Blogger, Wikipedia, Wikia,
- b) Sdílení videí, obrázku, hudby: YouTube, Flickr, iLike, Slideshare,
- c) Diskuzní fóra: Skype, Yahoo! Messenger, Windows Live Messenger, Meebo,
- d) Sociální síť: Facebook, MySpace,
- e) Přenosové webhostingy: BlogTV, Yahoo! Live,
- f) Hráčská fóra: World of Warcraft, Age of Conan.

Rysy masové komunikace

K hlavním rysům a objasnění masové komunikace jako komunikace, která souvisí se sociálními sítěmi jsem vybrala následující čtyři:

- 1) zpracovávané sdělení může ovlivnit ostatní účastníky,
- 2) původce a příjemce nejsou v danou dobu v přímém kontaktu,
- 3) dostupnost,
- 4) jasné rozdělení rolí⁹.

Ačkoliv se výše zmíněné znaky zdají být neomylné, je potřeba poukázat na nesrovnalosti, které vznikají při hlubším zamyšlení. Nejspornějším znakem se zdá být „jasné rozdělení rolí“. Při otázce na internetová fóra nebo jiné online diskuze se role často vytrácí, a nebo se zaměňují. Pasivní příjemce zprávy se stává aktivním a naopak. A jak se dívat na „dostupnost“? Velká skupina příjemců neoplývá velkými zkušenostmi na poli získávání informací z internetu. Dochází ke zkreslení informací, nebo špatné filtraci, co je důležité a co méně.

Informace, které jsou vybírány do profilů SS mají většinou za úkol zaujmout svým obsahem, ale zároveň být atraktivní i z jiných hledisek. Symbolika času je klíčová. Produktor v rámci sociálního média má za úkol zmanipulovat příjemce. Masmédia proto „napadají“ naše emoční vnímání a vnímání reality o tom, co je dobré a co není. Neustále jsou začleňovány nové informace o světě, o životech druhých lidí, které konstruují obraz o nás samotných.

⁹ McQuail, D., Úvod do teorie masové komunikace, s. 170.

Kyberprostor a společnost

V životě dnešního moderního člověka došlo v posledních tisíciletí k velkým změnám získávání a sdílení informací. Jazykovou slovesností počínaje, přes vynalezení knihtisku, digitalizací konče. Neustálá proměna energetických interakcí jde ruku v ruce s novými informačními technologiemi. Nezastavitelný posun buněk k bitům vyjadřuje neodvratitelnou evoluce v bytí člověka. V souvislosti s tím lze považovat za nejzásadnější činnost člověka, aktivní zapojení komputerizace¹⁰, která se stala nedílnou součástí planetárního žití. Člověk pomocí nových technologií rozvinul schopnosti a vjemy - od emočních smyslů po smysly základní, jimiž rozpohyboval další dovednosti, jež v něm dřímaly. V kontextu jsou měněny sociální systémy a dochází ke změnám úrovně dnešního člověka. Rychle se měnící prostředí, jež moderního člověka obklopuje se přeměňuje v prostředí statické, jež je plné informačních toků a neustále vyvíjí lidský potenciál do vyšších úrovní. Tempo, jež je těmito interakcemi nastaveno vytváří další civilizační fenomény- digitalizace - nová inovace, jež stálá na prahu propojování moderních médií v jedno a dala možnost vytvořit těsná propojení médií a uživatelů. Rostoucí schopnosti a nároky uživatelů jsou kolébkou zrodu umělé reality, neboli reality virtuální. Člověk najednou nežije pouze v časoprostoru, který tvoří situaci „tady a teď“, ale vzniká nový prostor, kde čas je relativní. Kyberprostor, neboli z anglického slova cyberspace byl poprvé použit v románech spisovatele Gibsona v devadesátých letech minulého století. Vědomí čtenářů se s tímto výrazem natolik ztotožnilo, že je výraz užíván dodnes, lépe řečeno v posledních pár letech. Kyberprostor je spojení informačních a komunikačních technologií za přispění faktoru člověka. V rámci kyberprostoru odpadají časová pásma. Veškerí uživatelé jsou propojeni jednou časovou osou a reakce jsou vnímány okamžitě, bez prodlev. Vstupem do kyberprostoru je také možné měnit identitu dle momentální nálady. Virtuální jedinec si svůj profil vytvoří v různých segmentech. Přínosem stále nových a nových informací se přeměňuje hodnotový systém člověka a vzniká vědomí na vyšší úrovni. Odpadají hranice států a jazykové bariery (v dnešní době komputerizace je anglický jazyk jazykem stěžejním). Každý jedinec je součástí vědomí celosvětového obyvatelstva, podílí se na planetárním vědomí. Získávání vědomí akcelaruje za použití

¹⁰ Komputerizace neboli osvojení si počítačové gramotnosti, vybavení společnosti informačními technologiemi

komputerů. Propojením člověka a počítače v celek se otevírá nová éra technické gramotnosti – umělá inteligence. Schopnost jednotlivce komunikovat pomocí propojení sítě zvyšuje potencionální výsledek, který poukazuje na sílu celku oproti jednotlivci. V konečném součtu je vědomí skupiny silnější. Kreativita člověka a jeho potenciál v nabývání zkušeností a vědomostí je omezena schopností vnímat svět a interpretovat informace tak, aby byly srozumitelné. S vývojem virtuální reality lze očekávat nezastavitelný sociální růst člověka, změnu chování, změnu sociálních vazeb a sítí. Virtuální realita pracuje s uživatelským rozhraním zprostředkovaným počítačem a existují 3 stupně rozdělení, v jaké míře jsme do VR vtaženi.

- a) 1. stupeň – 3D film, poslech hudby aj. Možnost projevu emocí či pohybu, ale prostředí, ve kterém se děj odehrává, nejsme schopni zároveň změnit,
- b) 2. stupeň – vtažení do děje, schopnosti létat, osahat předměty, slyšet zvuky a zvuky vydávat, avšak bez reakce okolního světa – bez zpětné vazby,
- c) 3. stupeň – nejdokonalejší možnost prožitku ve VR. Možnost prozkoumávat prostředí, měnit situace a nástroje, použít je pro svou potřebu.

První stupeň je nejrozšířenější, avšak ne zdaleka všichni ho již měli příležitost pocítit a prožít na vlastní kůži. V řádu několika posledních let plní sály multikin nadšenci, kteří jsou nakloněni vyzkoušet něco nového a být o krok dále. Při použití 3D brýlí je člověk vtažen do děje a v okamžiku se na dvě hodiny promění v nebojácného hrdinu bojujícího za mír. Druhý a třetí stupeň není dle mého názoru otevřený všem. Ocitnout se za branou reality v takto udané hloubce je koníčkem spíše pro počítačové nadšence, neboli pařany her. Nicméně i ve specializovaných oblastech, např. ve zdravotnictví či kosmonautice má VR své zastoupení. Zde jsou používány simultánní předměty, tzv. trenažéry, pro potřeby odhalení závad, nácviku situací, předvedení principu fungování předmětů a další.

Virtuální realita nabízí neskýtané množství možností. Prozatím operuje se třemi základními smysly – zrakem, hmatem a sluchem. Ve fázi testování je zapojení i dalších smyslů, konkrétně čichu a chuti.

Společnost v kyberprostoru

Rozmachem digitalizace a komputelizace společnosti vzrostlo životní pole každého člověka. V současnosti vzniká stále více aktivit virtuálně v kyberprostoru. Digitalizace umožnila zrychlit život v přirozeném světě a napomohla rozpínání obou světů, potažmo světů, ve kterých střídavě žijeme. Svět kolem nás je velkou měrou vytvářen médii a VR. Otázkou zůstává, zda je společnost schopna unést sociální zranění v této míře a neuniknout z přirozeného světa nadobro. Osobnost člověka je tempem vývoje předurčena k tomu, aby byla jak produktem médií a umělého světa, tak spojovatelem mezi stroji – počítači a přibývajícími technologiemi. Proměna mladé generace, která je nazývaná generací online, (můžeme se setkat i s názvem „net-generation“) nespočívá pouze v rychlosti vnímání světa, ale také ve vzniku nových aktivit, v nichž je hlavním společníkem počítač a ne věrný pes, jak tomu bylo doposud.

V rámci kyberprostoru bych se zaměřila na tři nejpočetnější skupiny žijící v kyberprostoru:

- a) hráči neboli pařani,
- b) chataři,
- c) hazardní hráči.

Rozdělení se týká všech věkových skupin bez zaměření na návštěvníky sociálních sítí, jelikož i ti se podílejí na třech výše jmenovaných skupinách a jsou zde zahrnuti.

Hráči – pařani

Jedním z hlavních aktérů a postav kyberprostoru jsou tzn. pařani. Od hráčů samotných se liší v několika ohledech. Jak tedy poznáme, kdo je kdo? Kdy se pomyslné misky vah přehoupnou?

Pařanem se rozumí člověk, který tráví několik hodin denně válčením a hraním po internetu. Jeho slovník a používané výrazy vykazují známky zkracovaných anglických slov – anglikanismů. Zapojuje se do hry kdykoliv a kdekoliv. Veškeré povinnosti a práce jdou stranou. Technická vybavenost, kterou disponuje, může být použita dalšími třemi lidmi.

Ovšem pozor, nemusí být prokázány všechny vyjmenované body najednou. Stačí alespoň dva symptomy v kombinaci s něčím, co není tak jednoznačně v pořádku.

MMORPG hry

Princip MMORPG her je ve vytváření virtuální osobnosti v simulovaném světě. Do vytvořené osoby hráči projektují sami sebe a naplno se s ní ztotožňují. Nejznámějších MMORPG her se účastní milióny hráčů. Při zmíněném počtu hráčů začne kyberprostor (kybersvět) ožívat v pravém slova smyslu, respektive jeho vlastnosti se blíží světu reálnému. Kybersvět je utvořen fiktivním prostředím, kde působí tisíce lidí z celé planety a spojují své myšlenky a koníčky v jedno. Obchodují, bojují, realizují společně různé aktivity, sdružují se do skupin - společenství a vytvářejí specifické sociální vazby.

Vzniklé sociální vazby jsou pokládány za hlavní příčinu veliké popularity MMORPG her. Účastníci hry se v nich stávají těmi, kým opravdu chtějí být – v reálném životě se podaří jen málo komu, a důsledkem toho se pro ně stává virtuální život důležitějším, než ten který ve skutečnosti žijí. Unikají před realitou. Pomyslná hranice mezi návykem a zábavou je tak tenká, až u některých jedinců přechází v závislost. U jiných lze pozorovat asociální chování - lhaní (o vlastním věku, pohlaví), snaha manipulovat lidmi vydáváním se za člověka opačného pohlaví, používání vulgarismů, lehkovážné vstupování do sociálních vztahů a bourání emočních vazeb jedinců. Provozovatelé her se snaží řídit průběh her pomocí pravidel zakazujících, nebo omezujících chování hráčů, ale je to boj s větrnými mlýny. V počtu tisíců hráčů je nemožné vystopovat útočníky a prokázat jejich zlé úmysly zpětně, o tom však více v další kapitole o hrozbách v kyberprostoru.

Ekonomika simulovaného světa MMORPG je založena stejně jako ekonomika reálného světa na poptávce a nabídce. Hráči během herních cyklů získávají materiály a Adeny¹¹, za než si nakupují dle svého uvážení materiály pro výrobu předmětů, případně předměty samotné.

Nicméně existuje i reálný trh komodit, kde se předměty i materiál směňuje za skutečné dolary. Čas strávený za počítačem je ovšem drahý. Fenomémem posledních měsíců

¹¹ Adeny - virtuální měna

je přesun zdoluhavých činností (mnohdy tvoří většinu herního času) do rozvojových zemí. Obyvatelé (většinou mladí lidé) za skutečné peníze – dolary, sbírají onomu hráči virtuální peníze. Nelze nezmínit, že náš právní systém definuje toto obohacování jako podvod.

Proč tak silná slova? Každý hráč je povinen měsíčně zaplatit provozovateli poplatků za účast ve hře. Způsobem získávání virtuální měny výše popsaným způsobem se deformuje a devaluje rovnováha v samotné vnitřní ekonomice hry. Herní peníze nakoupené za reálné peníze způsobují obrovskou inflaci a prakticky znemožňují hru hráčům, kteří se snaží sami poctivě virtuální peníze nasbírat. Ostatní hráči tudíž berou virtuální spravedlnost do svých rukou, sdružují se do skupin a postavy podvodníků zabíjejí.

Ve VS her jsou zastoupeny všechny pomyslné činy a skutky, se kterými se setkáváme v každodenním životě. Jsou to gangy, inflace, spravedlnost, ale i nespravedlnost, morální hazard...

Pro konkrétní představu a dokreslení skutečnosti o životě pařana, uvádím zповěď virtuální postavy Eldrien:

„Online RPG hry mají jeden problém, odehrávají se v reálném čase a čas který člověk nestráví ve hře vylepšováním své postavičky je čas nadobro ztracený. Soupeři mohou zvyšovat svůj level a získávat lepší zbraně, čímž jsou pro mě mnohem nebezpečnější, zatímco já sem nucen trávit čas jiným, pro mě naprosto nesmyslným způsobem než hraním. Řešení problému je jednoduché, omezit činnosti, které člověku nedovolí hrát na nezbytné minimum. Škola je věc, která se dá časově nejvíc zkrátit, člověk se to na poslední chvíli vždy nějak naučí, a ani ta docházka se nějak neřeší. Jídlo a základní hygienické návyky se dají taky omezit na minimum. Člověk se může jídlem předzásobit přímo u počítače, třeba i na celý víkend. O víkendu není ani hygiena potřeba. Spánek se dá zahnat cigárama, kafem a energetákama. V téhle fázi už je člověk plně závislej na hře, kamarády z reálného života téměř nevidá, přátele – postižené stejně jako on (já) – má ve hře, čas tráví společným zabíjením příšerek, bojůvkama s nepřáteli a několikahodinovým kempením lokací, kde se očekává spawn opravdu důležité příšerky. Další hnací motor je závislost spoluhráčů na postavě. Každá postava umí něco, ale v celku sou všechny důležité, proto žádná nesmí chybět na domluvených akcích. V reálném životě si tak nějak nemáte s lidmi, co nejsou do hry zasvěceni téměř co říct, naopak s člověkem věci znalým můžete mluvit hodiny...“

Chataři

Nedílnou součástí tvořící další početnou skupinu jsou chataři. Neznám nikoho z okruhu svých přátel, kdo by si neprošel ve svých začátcích užívání internetu návštěvou chatovací místnosti. Ostatně i chaty dávají možnost zapojení fantazie při vytváření nové identity a patří mezi první kroky navázání virtuálních a sociálních vazeb. Na chat se může dostat skoro každý, jelikož není vyžadován speciální software či jiné překážky. Chatovací místnosti jsou zpravidla rozděleny na stálé a dočasné. Chatařů ve smyslu návštěvníků chatovacích místností je celá řada. Vznikají fóra a místnosti pro konkrétní řešení problémů - většina místností odpovídá geografické poloze chatařů, koníčkům, seznámení. Vznikají blogy, které jsou novinkou posledních několika let, přičemž jejich obliba narůstá. Chaty často bývají součástí webových portálů a provozovatelé je doplňují o řadu jiných nadstandardních služeb v podobě posílání zpráv v době nepřítomnosti, emailové služby. Chataře je možné pojmut také z hlediska návštěvníků sociálních sítí. Nejsou sice naprostými prototypy chatařů jako takových, ale aktivita, podle které jsou pojmenováni, je nasnadě. Mezi návštěvníky chatů můžeme nalézt význačné skupiny lidí, lišící se sociálními rysy. Převážnou část však tvoří mládež, která navštěvuje chat z nudy, či zde řeší problémy z rodiny, či partnerské kolize. Vzhledem k charakteru chatu je příčinou první návštěvy pocit samoty a nepochopení. Uzavření lidé mají pocit bezpečí a snadněji mluví o svých problémech, jež je trápí. Vlivem pocitu anonymity a bezpečnosti z prostředí, lidé ztrácejí zábrany a jejich chování je odlišné od chování v reálném světě. U některých může tento projev bez zábran a studu dojít až k exhibicionismu.

Hazardní hráči alias mikroplatby

Na myšlenku zastoupení hazardních hráčů jsem byla svedena náhodou při rozhovoru s paní Mgr. Malíkovou. Nespočet mladých lidí vydělává peníze hraním her, potažmo sběrem mikroplatebních nástrojů (trochu připomínají pařany, avšak liší se žebříčkem hodnot - jedna skupina reprezentuje virtuální příšerky a zábavu, ačkoliv situace se může měnit hráč od hráče, druhá skupina zastupuje výdělečnou činnost provozovanou na internetu). Již před třemi lety jsem se otázkou financování a plateb přes internet zabývala v rámci ročníkového projektu. S mikroplatbami se setkáváme především na internetových

obchodech. Získání peněžních prostředků je dvojího charakteru, z čehož je pro hráče zajímavý až druhý způsob. Ke shromažďování peněz na otevřených virtuálních účtech stačí málo: pravidelné navštěvování stránek, věrnostní programy, vyplňování anket apod. Nejlákavější odměny však čekají na vítězná tažení v oblíbených online hrách. Jednoznačnými favority jsou: poker, slovní fotbalík, piškvorky apod. Zdrojů je nespočet, jen najít ten správný.

Útoky a hrozby

Způsob formování identit je jedním ze základních pilířů a výhod (z pohledu útočníků) virtuální reality a jedinců, jež virtuální realitu, potažmo kyberprostor pravidelně využívají, či za jinými úmysly se zde objevují. V kyberprostoru, jak již bylo zmíněno výše lze zaměnit identitu za účelem dosažení toho, co si přejeme. V rámci tématu útoku a hrozeb je tzn. výhoda spíše na škodu „zdravým“ uživatelům, kteří se v kyberprostoru pohybují. Flexibilita virtuální reality nese bezpečnostní rizika, zvláště při fluktuaci a při narůstající počítačové gramotnosti.

Kybernalita

Co si představit pod pojmem kybernalita? Jak je chápána v kyberprostoru hrozba?

Kybernalita je kybernetická disciplína, která se vztahuje na široký okruh trestných a morálních činů, jejichž nástrojem jsou počítače, hardware, software a v neposlední řadě počítačové sítě. Zjednodušeně se kybernalitou rozumí protiprávní jednání, porušování zákonů a činností, které jsem v rozporu s morálními pravidly společnosti¹². Dění v kyberprostoru je různorodé, a proto sledování kriminality je na tomto poli velice náročné. Lze ho mapovat pouze stroji a přístroji, které jsou schopné do kyberprostoru proniknout. Útočník je v tomto chování vždy o krok napřed. Schopnost měnit identitu a mizet je nepřehlédnutelnou výhodou. Trestný čin ovšem trestným činem zůstane, protože přináší společnosti jisté hrozby – o to je horší fakt, že tyto trestné činy nejsou viditelné, není je možné identifikovat, a proto bývají důsledky často horší než se může na první pohled zdát.

Hrozbu lze chápat v několika smyslech, avšak v kyberprostoru se pod tímto slovem skrývá jakákoliv nežádoucí změna informace, která zapříčiní změnu chování systému a ovlivní fungující parametry. Charakter závisí na stupni zkušeností a motivaci pachatele. V kybernetickém světě nelze očekávat nějakou loajalitu. V době globalizace jsou minulostí teritoriální hranice, tím jsou i obavy z dopadu legislativního postihu tak malé, že nelze

¹² Jirovský, V., Kybernetická kriminalita, s. 91.

hrozbu vysledovat, zadržet či ovládnout. Hrozbou může být osoba, myšlenka, cokoliv, co by mohlo narušit fungující model integrity, legálnost, popř. dostupnost informačního systému. Spolu s tím je spjat útok neboli realizace hrozby. Hrozby mohou být děleny na hrozby aktivní a pasivní. Pasivní hrozba je pouze monitorování systému a smysluplné získávání informací, načež aktivní hrozba je již realizovaný útok přeměnou dat k sebeobohacení.

Základní hrozby:

- a) zneužití autorizace – autorizovaná osoba použije autorizační zdroje pro jiný účel, než je předepsáno směrnicí,
- b) obejití mezer v systému – využití slabin v bezpečnosti,
- c) únik informace – získání informace neautorizovaný přístupem nebo osobou,
- d) narušení integrity dat – data a jejich konzistence je narušena změnou dat, popř. jejich vymazáním,
- e) zákaz či potlačení přístupu – omezení autorizovaného přístupu k informacím a datům,
- f) „maškaráda“ – záměna identit pro nepravdivé použití a oklamání druhé strany,
- g) vytěžení dat z médií – informace je stahována z médií, která byla odstavena z provozu,
- h) replay – kopie skutečné transakce je získána pro opětovné použití,
- i) lživá služba – podvržení služby, pravdivá a legitimní komponenta je nahrazena falsifikátem, který se chová jako součást systému,
- j) zadní vrátka – komponenta zabudovaná do systému k obejití bezpečnostních mechanismů,
- k) trojský kůň – software, vir, který nakazí tu část kódu, která je potřebná k neautorizovanému přístupu,
- l) krádež – ztráta citlivých informací.

Hacking

Hacking ve smyslu, jak ho prezentujeme teď, se začal projevovat koncem 70. let v USA. Před příchodem Netscape Navigator vznikaly hackerské skupiny, které si v počátcích vyměňovaly pouze hesla a přístupové kódy. S rostoucím zájmem a rozvojem technologií se začaly objevovat hackerské nástroje „easy-to-use“. Hacking se začal měnit. Díky velkému nárůstu objemu informací, které se na internetové síti objevily, vstupovali do společnosti lidé z různých oborů, toužící a zaměřující svoje úsilí do protiprávního jednání napadání nebezpečných oblastí – banky, ministerstva aj. Ačkoliv pojem „hacker“ používáme v mylné představě pro teenagera s umaštěnými vlasy, dobře vybavenou technikou, s bezesnými noci, kdy je jeho nejlepším přítelem počítač, skutečný „hacker“ si kdysi zasloužil skutečné uznání. Jedním z „bývalých“ hackerů je překvapivě nenápadně vyhlížející muž s brýlemi vlastníci softwarový gigant - Bill Gates.

Kdo je hacker? Těžká otázka. V podstatě je několik různorodých odpovědí a každý si vyberu tu svou, pro něj přijatelnou.

Hackera můžeme chápat jako:

- a) experta, osobou, jež je nadšencem ve svém oboru a umí se v daném odvětví s jistou ladností pohybovat,
- b) jedince, který je zručný v rychlém programování,
- c) jedince, který je expertem na práci v určitém prostředí či konkrétním programu,
- d) člověka, pro kterého je programování a vytváření programu koníčkem.

Pojem hacker může být dále chápán jako příslušník komunity v kyberprostoru nebo obecně v síti. Podle policejní definice může být hacker také někdo, kdo proniká do chráněných systému, ne za účelem zničení, ale za účelem prokázání si vlastní kvality a schopností. Sami hackeři se většinou vidí jako počítačová nadšenci, pro něž je nabourávání do systému sport, vzrušení, koníček. Sbírají ovoce slávy v řadách svých a ve společnosti počítačových expertů. Představa masmédií zkreslila veřejné mínění o hackerech. Podle zpráv, kterými je společnost zahlcena jsou hackeři „kriminálníci“ ničící vše, co se jim zamane. V první řadě by se ale nemělo zapomínat, že někdo takový musí mít neskutečně vysoký inteligenční kvocient, a jeho zručnost předčí kdejakého odborníka. Víra a hlavní krédo hackerů

je – informace pro každého. Sdílení informací je správné a dle jejich etiky je povinností každého takového jedince otevřít zdroje a přístupové kódy všem. Neakceptují autorská práva či patentování. Přesvědčení o tom, že vše je v pořádku do chvíle, dokud se nezczí důležité údaje či nedojde k odcizení klíčů je druhým a neméně důležitým krédem. V kyberprostoru zastupují predátory. Čistí zrno od plév a pojídají slabší.

Důvod k aktivitě:

- a) najít mezery v systému, systém napadnout, ale pouze pro zjištění nedostatků ,
- b) najít mezery v systému, prolomit ochranné prvky a získat výhody (teroristické organizace).

Nástroje hackerů

Hackeri ovšem nabývají na své síle a počtu. V kruzích hackerů narůstá množství těch, kteří své znalosti získávají „za pochodu“. Ačkoliv se právem domníváme, že hackeri jsou ti, co nás okrádají a jsou pro společnost nebezpeční, máme k nim jisté výhrady, nemůžeme jim upřít jejich znalosti a odbornost. Díky nim se do světa dostávají zprávy o nedokonalosti systémů. Vyvíjejí tím silný tlak na výrobce a uživatele, aby zlepšovali svá zabezpečení. Ano, jistě, není to zřejmě korektní způsob, v některých případech jde o porušování zákona, ale nebýt jich, záplatují se mezery a slabiny dodnes.

- a) password crackers neboli prolamovače hesel,
- b) zadní vrátka,
- c) trojský kůň aj.

Cracking

Nelze se nezastavit u tzn. crackingu. Úzce spjatá a dokonale fungující forma spolu s hackingem a warezem (viz níže). Podstatou je nalomení ochranných prvků elektronických produktů, či softwarových produktů za účelem šíření a následnému protiprávnímu použití. Svůj rozmach zaznamenal především v prolamování hesel pro umožnění přístupu do neoprávněných systémů. Pro tento způsob jsou zaváděny různé alogamické vzorce.

Phishing

Dalším typickým příkladem zneužití je tzn. phishing, v překladu „rhybaření“. Slovo vzniklo seskupením dvou anglických slov fishing a phreaking. Jednoznačný překlad napoví, na jakém základu je phishing vybudován. S trochou nadsázky lze říci, že se jedná o nahození udičky a vyčkání, která rybička se ocitne na udičce. Metoda tkví v odcizení identity jinému uživateli. Ve většině případů je využita spamová pošta či dotazy ohledně číselných kombinací platebních karet, ověřování PIN kódů apod. Samozřejmě, jsou to falsifikáty. Bohužel případů neubývá, a to i přes silné naléhání bankovních institutů o řádné ujištění klienta o autenticitě obdrženého elektronického dopisu.

Sociální inženýrství

Sociální síť a užívání internetu sebou přináší rizika, to už víme. Nejslabším článkem počítačových technologií není nikdo jiný než člověk. V posledních pár měsících se o sociálních sítích mluví v kontextu s tzn. cloud computingem, můžeme se také setkat s názvem sociální inženýrství. Tajemství tkví v osobnosti člověka, především v důvěryhodnosti. Ačkoliv jsou nové technologie vypracovány do posledního detailu, při snaze minimalizovat riziko se zapomíná na faktor, který je nejnebezpečnější a to je člověk. S vývojem lze očekávat stále větší množství útoků, které se nebudou zaměřovat tolik na technologie, ale především na lidské slabosti. Na překonání této bariéry není potřeba vynaložit tolik nákladů, jako na obejití systémů.

Interpretace sociálního inženýrství je mnohdy mylná, a neskrývá v sobě nic jiného než cílenou manipulaci na chování člověka nebo skupiny lidí tak, aby vykonávaly to, co je jim nařízeno či pod snůškou lží přislíbeno. Jde vlastně o uvedení oběti v omyl. Sociální inženýrství je postaveno na „hackerských“ metodách získávání informací přímo přes jednotlivce. Je cílené a rychlejší, než složité překonávání technologických bariér, konkrétně hesel, emailových adres či jiných privátních informací. Hlavním měřicím aspektem úspěšnosti je účinek vůči skupině osob, nikoliv jednotlivci. Nad tím, zda jsou sociální sítě již zneužívány k nabourání se do soukromí členů, není pochyb. Předpokladem jsou snadné přístupy a veliké množství uživatelů. Internet skýtá mnoho možností, jak využít vyhledávání informací a skládat střípek po střípku informace, které se nezdají být důležité. Ne vždy se jedná jen o vyhledávání na webových stránkách, avšak role se mohou otočit a z pasivního útočníka se stává útočník aktivní. Techniky založené na selhání lidského faktoru jsou základem sociotechnických metod. Hlavní postavou je tzn. sociotechnik. Laicky řečeno zloděj, jen s rozdílem způsobu „okrádání“. Sociotechnik získává informace k obohacení se. Záměrně je vyloučí z osob, firem a dále použije pro vlastní užitek. Zloděj krade hmotné statky. Práce, kterou sociotechnik odvádí, stojí na průzkumu, kterým si vytipuje zdroje a volné informace. Později navazuje kontakt a buduje vztahy, aby získal potřebné informace k útoku. Útoky se mohou nabalovat ve více cyklech, jelikož ne vždy jsou požadované a získané informace finální a dostatečné. Útoky se odehrávají ve dvou cyklech, a to na bázi fyzické a psychologické. Ochrana proti těmto útokům spočívá v dobře promyšlené zabezpečovací politice každé osoby, popř. firmy. Konkrétně u firem je situace o to složitější, jelikož do zabezpečovací politiky by měli být zahrnuta všechna oddělení a části firmy, která jsou, a nebo můžou být útoku vystavena.

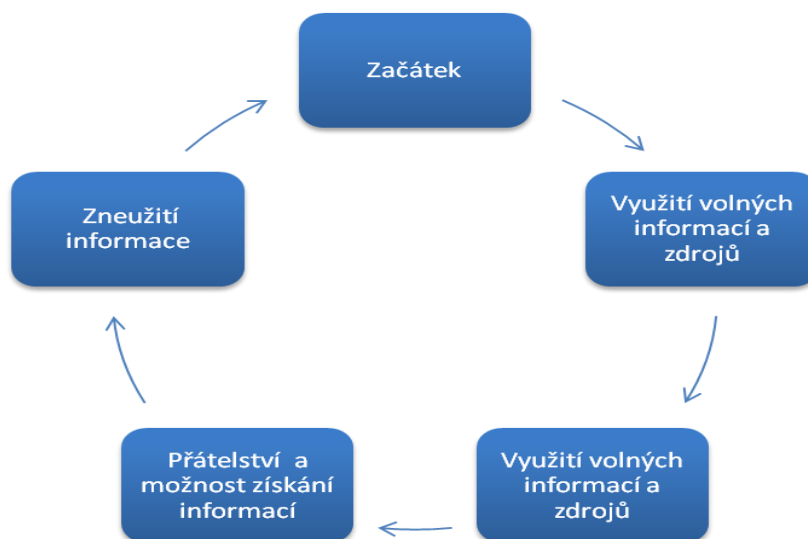
Práce sociotechniků je zaměřena na nejslabší článek, ať už v souvislosti s firmou nebo jednotlivcem. Tato oběť si většinou ani neuvědomuje, s jak důležitými daty pracuje. Sociotechnik bývá zdatně připraven. Pracuje s důvěrou. Jeho strategie je založena na správném uvážení komunikace.

Mezi základní faktory, které ovlivňují úspěšnost útoku patří:

- a) přátelský postoj,
- b) nevyvíjet nátlak,

c) přesvědčovací schopnosti o správnosti věci.

Nebezpečí, která číhají na kohokoliv jsou nečekané emaily, které nás žádají o zaslání hesel, běžně jsou k „dostání“ emaily s přílohami, které nás nemile potěší počítačovým virem, překvapivě velice šikovným zdrojem mohou být vyhozené bankovní výpisy, složenky, účty za telefony, aj. Pro osobu zkušenou jsou diáře „zlatý důl“. Stačí se pak vydávat za osobu zde uvedenou a informace jsou na světě. Ruku v ruce s elektronickou poštou jdou rychlé komunikační zdroje – např. sociální média, sociální sítě s chaty. Chat má svá specifika. Základem útoků je znalost osoby na druhé straně. Sociotechnik si zmapuje chování osoby, témata, která ho zajímají, názory a aktivity, ke kterým se oběť kloní a vypracuje plán útoku. Dle výzkumů existují dva útoky. První z jmenovaných je přátelský. Již podle názvu je jasné, že sociotechnik se snaží navázat bližší kontakt, a s ubíhajícím časem získat hlubší informace. Druhým útokem je ofenzivní, méně používaný, ale účinnější a rychlejší. Heslo sociotechniků, čas jsou peníze je jasným důkazem. Podstata tkví v napadení osoby jednou přezdívkou a utěšování osoby druhou identitou, která jako rytíř zasáhne v případě nutnosti politování a uchlácholení. Po nátlaku jsou oběti sdílnější a kameny k přátelství položeny. Rozdvojení osobnosti je v tomto případě to pravé. Role útočníka na jedné straně, role rytíře na druhé.



Obr. 3: Sociotechnický koloběh

A obrana? Celkem jednoduchá. Rušení defaultních¹³ hesel a dvojitý způsob ověřování hesla – telefonátem, smskou. Pokud bychom se zaměřili na nejpoužívanější sociální síť v České republice, konkrétně facebook, zde jsou rizika jasná, ačkoliv jsou zahalena řadou tajemství a pro normálního laika nečitelná.

Prvním rizikem je tzn. familiarize. V důsledku jde o jednoduché využití přesvědčovacích schopností násilníka (hackera, sociotechnika) o dlouholetém přátelství, či jinou lší z oběti získat informace, popř. v umírněnějším případě použít osobu k dosažení informací o jiných členech sítě nebo online komunity. Jde o jednoduchou, ale úspěšnou manipulaci osoby, která podlehne a poskytne informace, které by jindy nesdělila. Tím usnadní útočníkovi přístup do systému, do něhož je oběť autorizovaná. Ostatní uživatelé mohou hrát nevidomky svou roli tím, že se zapojí a informace šíří dál.

Druhým rizikem bývá autorizace. Kdo osloví, ten je automaticky ve většině případů v dobré vůli přidán do kontaktu přátel a přátel přátel. Tím se rozeběhne koloběh a zasvěcení útočníka do pomyslného okruhu známých. Většina útočníku se orientuje dle společných kontaktů. Podle výzkumů je snadnější získat si důvěru někoho, s kým máme společné přátele, koníčky. Pro hackera je tato skutečnost využívána sledováním maličkostí, jako jsou navštěvované blogy oběti, životní styl a jiné. Za těchto okolností se stává nabourání do soukromí naprostou hračkou.

Pedofilie

Svémi vykazujícími znaky lze zahrnout do sociálního inženýrství. Smutné praktiky, jež se objevují především v sociálních sítích jsou úkazem toho, že ne vždy může být vývoj a dostatečný přísun informací tím pravým, a ne vždy s nimi umí člověk „naložit“ dle morálních zásad. Přibývající počet pedofilních uživatelů, využívajících všech mechanismů a nástrojů kybernetiky je alarmující. Chatování pedofilních uživatelů, kteří upravují věk tak, aby našli důvěřivé děti k následnému seznámení nejsou ani v dnešní době ničím

¹³ Defaultní heslo – systémem přiřazené přístupové heslo, změna probíhá ručně po přihlášení

výjimečným. Přání všech „zdravých“ uživatelů netřeba zmiňovat. Společnost má zodpovědnost i za jevy, o kterých se nemluví nahlas.

Warez

Kopírování a šíření pirátského software je skryto pod názvem Warez. Tento způsob kopírování nosičů hudby a jiných je starý jako „lidstvo samo“. Již v dobách videokazet bylo možné na trhu vidět nelegální kopie filmů, často i těch, které nebyly dostupné či oficiálně uvedeny v televizi. První pirátské kopírování probíhalo na osmibitových počítačích typu commodore. Zdlouhavé přenosy nahradil internet. Warez nabral jiný směr a rychlost nabízených produktů – filmů, hudby, software je v řádu několika hodin. V posledních letech se do popředí dostal cracking (viz výše). Principem je rozbití, „nalomení“ ochrany nosiče.

Skupina warez scény je tvořena několika lidmi, kde každý má svou úlohu. Členové warez skupin se identifikují přezdívkami. Warez skupiny jsou velice dobře organizované. Svědčí o tom fakt, že členové neznají teritoriální hranice, jsou zde zastoupeny různé národnosti a členové se nemají šanci nikdy potkat. Znají se pouze na základě přezdívek a přijatých rolí. V každé skupině funguje nepsané pravidlo, jeden člen, jedna skupina, pro zamezení konkurenčního boje mezi skupinami.

Jako v každém týmu má hlavní slovo leader, neboli vedoucí skupiny. Rozhoduje o všem důležitém, o novém členovi, zařizuje správný chod skupiny. Další důležitou funkcí je supplier. Bez něj by nebylo materiálu k dalšímu šíření. Jedná se v mnohých případech o zaměstnance z řad hudebních vydavatelství, publicistů pro testování, prodejců, či kohokoliv, kdo má přednostní přístup k novým produktům. Dalším vyvoleným je cracker, nejvyspělejší technik celé skupiny. Jeho úkolem je odstraňování autorských ochran proti kopírování a zneužívání k dalšímu pohybu po internetu. Předposledním důležitým článkem chodu warez skupiny je number. Je až s podivem, jak jsou role rozděleny a každý má své místo, aby byl užitečný. Number zajišťuje platební schopnosti a bilanci pro warez skupinu. Nabourává se do kreditních karet zákazníků, kteří používají platební karty na internetu. Ty jsou dále použity k nákupu potřebných ovladačů

a vybavení. Na konci akce je už jen potřeba danou kopii otestovat. To se většinou děje za pomoci všech členů, popř. se vyčlení tzn. tester, který si dá čas a námahu najít nedokonalosti a doplní informační klíče.

Kyberterorismus

Do popředí hrozeb v kyberprostoru se řadí tzn. kyberterorismus. Vzhledem k rozmachu informačních technologií a rychlému šíření po celém světě představuje tento typ terorismu velké nebezpečí. Kyberterorismus je obecně definován jako útok proti počítačům, počítačovým sítím a informačním technologiím, paralelně použitý s psychologickým nátlakem, který je následně použit za účelem zastrašit nebo donutit vládu, vládní orgány či instituce k podpoření úmyslu nějaké skupiny¹⁴. Psychologická forma nátlaku je v tomto případě kolikrát silnější, než fyzická hrozba a škody mají enormní nevyčíslitelné dopady.

Je dobré se zamyslet nad situací, která se odehrála 11. září 2001. Možnost, že zde byly informační technologie zneužity k převzetí kontroly nad letouny je obrovská. A pokud i toto není dostatečný důkaz, na druhou stranu se stačí podívat do historie předešlých bombových atentátů a na místa, kam byly útoky směřovány. Těžko si někdo z nás umí představit infrastrukturu bez dopravy, bez bezpečnostních orgánů apod.

Aktivita teroristů jsou vystupňovány použitím informačních technologií jako jednoho z velice efektivních nástrojů jak napadnout masu lidí, aniž by bylo potřeba práce v terénu. Útoky splňují to, co mají, a to v rozmezí několika hodin, ačkoliv průpravy mohou být ovšem v řádu několika měsíců. Bezmála všechny teroristické organizace disponují vlastními webovými stránkami, na kterých je možné najít jak pohádky pro malé děti s výzvou sebevraždy pro blaho ostatních, nebo stránky určené pro ženy, jež se nebojí bojovat za „názor“ svého národa potažmo mužů. Proto také častým cílem útoků bývají různorodé webové stránky, kde je v tom nejjednodušším případě změněn pouze facelift a obsah stránky. Dalším z možných zneužití informačních technologií a sítí je napadení infrastruktury či jakéhokoliv komunikačního prostředí. Za ztrátu se v tomto ohledu bere

¹⁴ Jirovský, V., Kybernetická kriminalita, s. 130.

především odtajnění a únik dat. Kyberterorismus sází na již zmíněný faktor strachu - psychologický nátlak, který bývá často nejsilnější zbraní, jak oběť uvést do stavu, který se požaduje. V tomto případě kyberterorismus využívá moment překvapení a poupraví webové stránky k obrazu svému – ideologické názory, pravda vítězí a jiná podobná hesla. Nižším stupněm kyberterorismu jsou výpadky internetových obchodů, které jsou v míře napadení celých serverů nesrovnatelné se škodami morálními a fyzickými, jako v případech výše. V konečném důsledku ale mohou oběť také zničit nebo zruinovat.

Mediální terorismus

Terorismus, jenž se objevuje v souvislosti s masovými médii, což internet beze sporu je, a jemuž je zde přisuzována největší váha se odehrává za spolupráci elektronickým a sociálních médií.

Mezi základní formy zneužití kyberprostoru mediálním terorismem lze zahrnout:

- a) podprahové vnímání – využití reklamních bannerů se zakomponovaným poselstvím buď do obrázku tak, aby nebylo skoro patrné, nebo se objevuje v krátkých intervalech,
- b) aktivismus – spam ve formě emailových dopisů s přesvědčovacími znaky, popř. provozování těchto stránek,
- c) internetové noviny – názor od názoru, vrývání a směřování k tomu, vzít názor autora za svůj.

Z těchto poznatků se dá snadno odvodit, jakému nebezpečí bude společnost s rostoucím vývojem vystavena. S přibývajícím nárůstem počítačové gramotnosti lze předpokládat častější a výraznější útoky, které mohou zasáhnout hlouběji než se zdá. Podle některých studií snadno dostupných na internetu či novinových článků se za budoucí terče útoků mohou považovat bankovní instituce, zdroje pitné a užitkové vody, bankovní a finanční struktury, veřejná infrastruktura, elektrické rozvodné sítě a sítě sociální k možné propagandě a k politickému nátlaku. Bohužel boj v kyberprostoru je běh na nekonečnou trať. Záměrně jsem použila slovo nekonečnou, jelikož dlouhá trať by byla pouze utopií.

Kybernetické války

Dnešní internet se stává, ať už chceme nebo nechceme virtuálním bojištěm. Informační války lze chápat dle několika perspektiv a to buď jako státní politiku, která se snaží o dosažení národních zájmů pomocí jiných, než vojenských ozbrojených sil, nebo na druhou stranu jako aktivity koordinované státem tak, aby daný stát disponoval informační a technologickou převahou. Jednoduše by se na informační válku dalo také pohlížet jako na zničení informačních kanálů a elektronické struktury různými možnými prostředky. Jednou z nejvýraznějších vlastností informační války je dosah, na který může působit. V podstatě je to tzn. válka světů. Nikde není psáno, odkud nepřítel pochází a kdy zaútočí. Dopátrat se viníka je nemožné. Škody jsou ve srovnání s náklady na přípravu zanedbatelné, a proto je tento způsob napadení účinným a častým jevem. Cílem těchto válek je oslabit pozici státu a destabilizovat sociální společenskou sféru, ekonomický sektor a v neposlední řadě narušit politické dění.

Psychologický warfare

Psychologická válka je jednou z nejdéle používaných metod nátlakové informační války. Jejím cílem je ovlivnit názor a ideologické smýšlení oběti. Navodit situaci, kdy je názor útočníka názorem oběti bez jakýchkoliv pochybností. Z pohledu psychologie lze nahlížet na psychologický warfare jako na psychologický nátlak na emoční stránku jedince za užití mediálních sociálních médií a informačních technologií. Najdeme zde jistou podobnost s mediálním terorismem, snad jen v umírněnější formě, ale se stejně závažnými dopady.

Vlastní výzkum

Po dlouhém teoretickém zápolení nastal čas zhodnocení mé praktické části diplomové práce. V druhé části své závěrečné práce jsem se zaměřila na skutečnost v číslech, která vypoví (doufám v to) více o životním stylu mladých lidí, kteří jsou denně zapojení do života na internetu. Zpracování a vyhodnocení jsem věnovala značnou část času. V podstatě nejdůležitějším aspektem, na němž můj průzkum staví bylo sestavit dotazník. Dotazník takový, ze kterého bych získala vhodné a smysluplné odpovědi. Otázky jsem se snažila formulovat jasně, některé i s možností více výběru či otevřené odpovědi (viz příloha). Dotazník byl anonymní, proto budu v průběhu dalšího textu citovat slova účastníků, pro doložení autentičnosti a atraktivnosti odpovědí, kterých se mi dostalo.

Svůj vlastní výzkum jsem provedla na studentech Technické univerzity v Liberci. Vzorkem mi byli mladí lidé ve věkovém rozpětí 21-23let, v celkovém počtu 100 vyplněných a platných dotazníků. Z každé otázky jsem provedla obrázkové schéma pro lepší představu a zorientování se ve výsledcích. Veškeré výsledky jsou uvedeny v procentech. Dotazník jsem konstruovala v přátelském pojetí se snahou dostat na své otázky odpovědi bez skrupulí a zbytečných obav z následného využití pro jiné než soukromé účely, resp. pro účely mé diplomové práce. V dotazníku není zohledněno pohlaví respondentů.

V první části dotazníku mé otázky směřovaly k základnímu rozdělení dotazovaných, dle uživatelů či neuživatelů sociálních sítí obecně. V další části jsem se zaměřila na čas věnovaný návštěvám uživatelských profilů, na důvody, možné nevýhody a rizika, v poslední části se zabývám otázkami image a změnou identity respondentů. Jakou váhu svým profilům přičítají.

1. Otázka – Jsi uživatel některé sociální sítě

Přikročme k první otázce užívání SS. Překvapivě pouze minimální procento studentů se řadí k odpovědi za b) ne, nejsem uživatelem sociální sítě. V tomto případě respondent nevyužívá žádnou SS z níže jmenovaných, ale ani jinou, která by existovala. V konkrétních číslech mluvíme o třech zúčastněných, pro které tímto vyplnění dotazníků skončilo a vyjádřili se až k otázce č. 5, tj. k rizikům a nevýhodám SS.

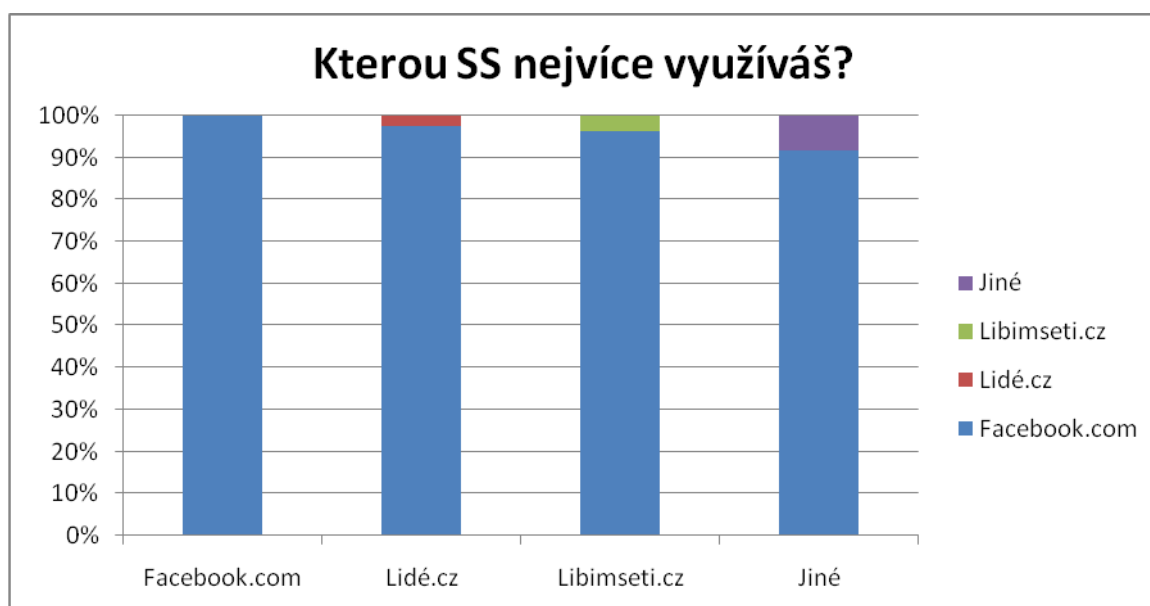
Obr. 4



2. Otázka – Kterou z vybraných SS využíváš nejčastěji?

Ke druhé otázce se propracovalo 97 dotazových. Z původního počtu 100 se odtrhli 3, kteří nevyužívají žádnou SS. Cílem druhé otázky bylo získat oblibu nabízených sociálních sítí, za a) facebook. com, b) lidé.cz, c) libimseti.cz, d) jiné.

Obr. 5



V naprosté většině všech dotázaných, kteří SS používají, byl jasnou jedničkou facebook. Konkrétně facebook byl zaškrtnut ve všech dotaznících. V dalších sloupcích jsou vyznačeny kombinace facebooku a nabízených možností dle dotazníku, ve sloupci jiné, kde dotazovaní uváděli SS, které nebyly v nabídce se objevil Twitter, Hi5, překvapivě i spolužáci.cz a v neposlední řadě vyvstala malá dezorientace v rozdílu mezi sociálními médii – skype a icq a skutečnými SS již zmíněnými výše.

3. Otázka – Jak často navštěvuješ profil na SS?

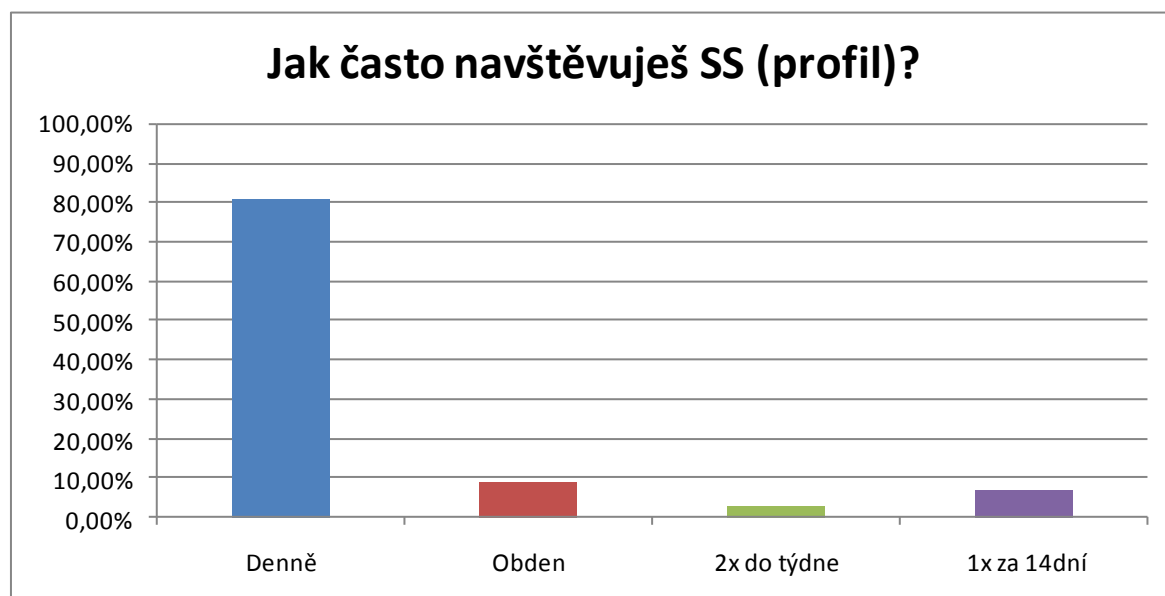
Ve třetí otázce jsem se zabývala frekvencí návštěv. Neviditelnou podstatou jsem se snažila najít odpověď na míru závislosti. Samotné slovo závislost zní poněkud přehnaně, a pro spoustu lidí vyvolá předsudky, ale jak jinak nazvat hodiny strávené u monitoru? Co je závislost hezkým způsobem vyličila spisovatelka Monika Plocová [1, s. 45]¹⁵: „*Alkohol, droga, prášky, automaty, zprvu nejspolehlivější přátelé a důvěrníci, ukázaly svou pravou, nefalšovanou tvář. Zpočátku lákavé a pravidelně přicházející požitavné uvolnění se proměnilo v ďábelskou lest plnou zloby. Otevřená náruč pochopení, hřejivého a něžného chlácholení se nečekaně změnila v ďábelský chlad a vydírání. Z otevřené a vstřícné náruče vysunula chapadla závislost, ta nenasytná pijavice, a těsným obětím sevřela a tím si i pojistila věrnost touhy po slasti, kterou nelze ovládnout.*“ Z dotazníku je patrné ohromné množství navštěvující SS denně. Více jak 80% respondentů je výsledek, který bych ani nečekala. Je patrné, že čas strávený surfováním po internetu zaujímá první příčky aktivit mladé populace. Z výzkumu dle Saka [2] v roce 2005 vyplývá, jaké oblibě se práce s počítačem dostává. Výzkum se odehrál ve třech po sobě jdoucích letech se stále stejnými konečnými výsledky, avšak v dílčích letech s procentuálním poklesem prvních dvou příček, kde třetí příčka začala rapidně narůstat. První místo v žebříčku obsadilo sledování televize, druhé místo patří povídání si s přáteli, třetí místo práci s počítačem. Jak by dopadl tento výzkum nyní? V době, kdy světové komunikaci panují masmédia a sociální sítě? Druhá příčka by se zdánlivě rozpustila v práci s internetem. Ačkoliv z mého výzkumu vyplývá, že sociální síť je rychlým a efektivním nástrojem komunikace, jsou i tací, kteří upřednostňují osobní setkání před virtuálním rozhovorem po internetu. Cituji slova jedné z respondentek: „*Osobní setkání je přece nenahraditelné*“ ...Podle slov Saka [2, s. 263]¹⁶

^[1]Plocová, M., Ledové stopy zapomnění, s. 45.

^[2]Sak, P., Člověk a vzdělání v informační společnosti, s. 263.

„životní styl mládeže prochází změnou díky změně životního pole: obojí se digitalizuje a do digitalizovaného životního pole a životního stylu nepatří již četba knih. Z virtuální reality a kyberprostoru jsou děti a mladí lidé zvyklí na interaktivnost.“

Obr. 6

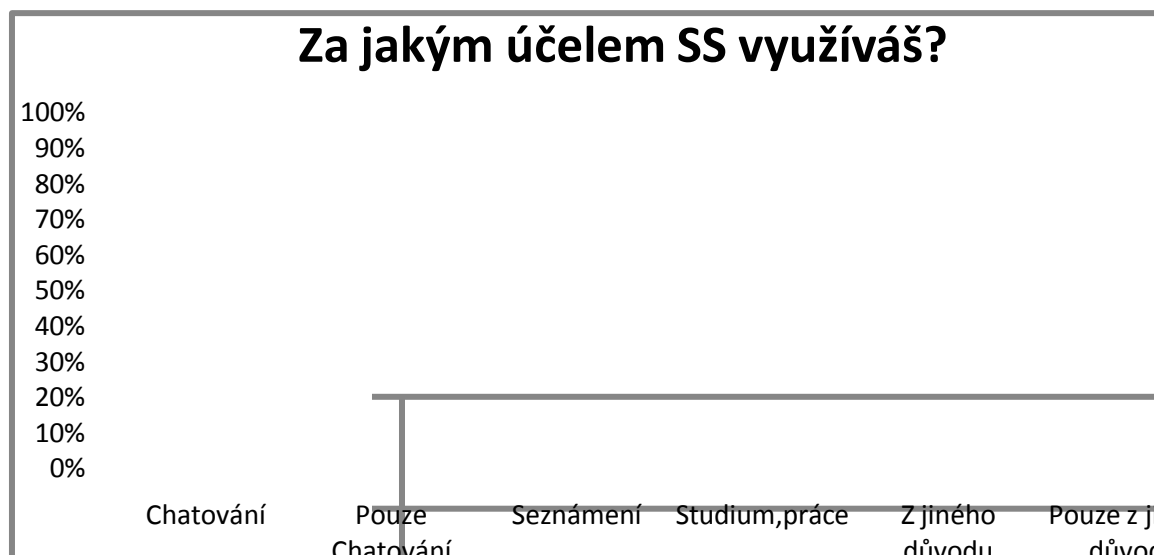


4. Otázka – Za jakým účelem SS využíváš?

V úzké souvislosti s otázkou tři je otázka č. 4, otázka týkající se účelu návštěv. Za jakým účelem SS mladí lidé navštěvují? Odpovědi nejsou nikterak překvapivé. S ohledem na daný výběr jsem otázku ulehčila a směřovala trefnými možnostmi, které jsem si prvotně vyzkoušela na okruhu svých přátel. Otázka č. 1 stejně jako otázka č. 4 měla více možností, a proto jsem výsledky zohlednila v následném grafu. Drtivá většina vyznačila minimálně v jednom výběru odpověď chatování, z toho skoro polovina pouze chatování. V nejčastější kombinaci odpovědí se vyskytovalo chatování spolu s prací a studiem. Sloupec vyznačující jiné důvody byl třetí nejčastější odpovědí. Odpovědi se diametrálně nelišily.

Jiné důvody: udržení kontaktu s přáteli, zvědavost, sdílení fotografií a videí, hry, kontakt v případě potřeby, „být v obraze“, odreagování se, zabavení se, novinky ze života přátel, komunikace s rodinou, kontakt se zahraničím a perličkou na závěr je „*exhibicionismus*“.

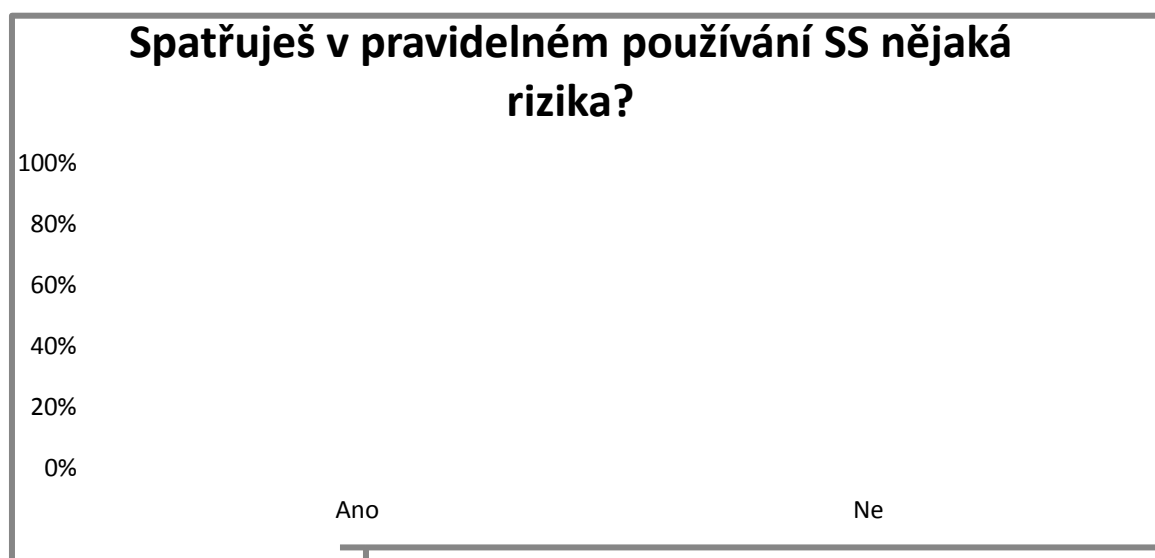
Obr. 7



5. Otázka – Spatřuješ v pravidelném používání SS nějaká rizika?

Otázka č. 5 se mi jeví jako klíčová. Ačkoliv drtivá většina dotazovaných se řadí mezi aktivní uživatele sociální sítě, jsou téměř všichni seznámeni s riziky, která mohou sociální sítě přinést, využívají je téměř všichni denně. V řechi čísel, 80% uživatelů ze 100% aktivních uživatelů vidí v užívání SS rizika, jsou s nimi seznámeni, ale přesto je z 80% využívají denně, ti méně naružíví obden.

Obr. 8. 1.



Otázkou č. 5 jsem se chtěla přesvědčit o znalostech a míře zodpovědnosti, kterou mladí lidé disponují. V jaké míře jsou si vědomy nebezpečí, které je spjaté s každodenními návštěvami SS – a jsou. I přes uvědomění dávají své soukromí všanc internetovým pirátům a ostatním. Zakázané ovoce nejlépe chutná a profil na internetu je nyní brán základním vybavením každého mladého člověka.

Otázka byla formulována tak, aby k ní mohl každý vyjádřit svůj názor a pohled. Odpovědí bylo nespočet. Uvádím je na svou zodpovědnost bez jakékoliv cenzury, protože si myslím, že by byla škoda, kdybych si je nechala pouze pro sebe.

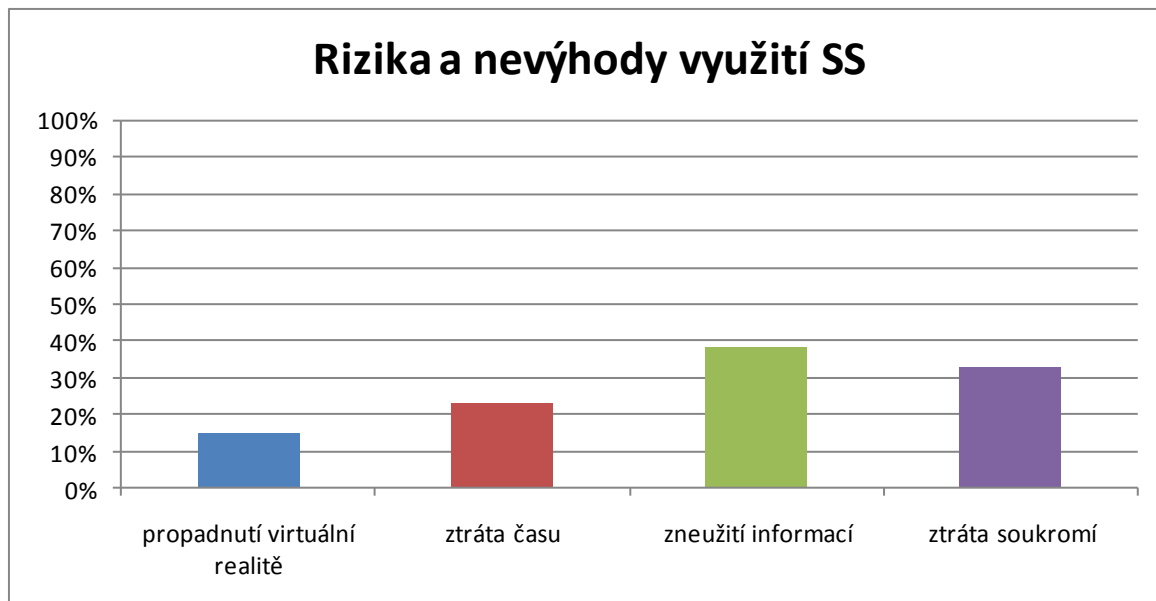
Důvody, které studenti považují za stěžejní rizika SS:

- *odhalení intimity,*
- *„ztráta soukromí u mladších uživatelů (ti tam napíší všechno),*
- *ochrana osobních dat,*
- *infiltrace,*
- *„přílišná časová dotace pro SS“,*
- *„občas tam trávím moc času, a pak nestíhám dělat jiné, důležitější věci“*
- *„mé soukromí je na netu“,*
- *„spousta mých přátel je na SS závislých, zapomínají na osobní kontakt“,* "
- *„deviace ze stran pedofilů“,*
- *„mohou to zjistit lidi, kteří by neměli“,*
- *„někteří lidé o mně vědí příliš mnoho“,*
- *„šidím další povinnosti“,*
- *„zneužití FB statusů v budoucnu, např. zaměstnání“,*
- *„mám problém rozeznat zážitky ze SS a reality“,*

- „žere to čas a lidé mají tendence psát si s kamaráde, místo aby třeba vyrazili ven. Osobní kontakt je přece nenahraditelný.“
- „narušuje to soukromí, může to vést ke zhoršení vztahů mezi partnery a kamarády“,
- „rozptyluje mě to při práci“,
- „především na facebooku malá možnost filtrace, tím pádem mě otravují věci, které mě ani nezajímají“,
- „rodiče si mohou zjistit informace o svých dětech – to není dobrý“,
- „každý si může prohlédnout, co jsem dělal rok zpátky, proto mažu“,
- „uvádění míst, kde se pohybuji, může být nebezpečné, někdo si mě vytipuje, útoky reklam, pokud ve svém profilu uvádím konkrétní zájmy“,
- „k fotkám a komentářům se může dostat přes všemožně složité sítě „přátel“ kde kdo. Lze toho zneužít a využít získané informace v neprospěch uživatele“,
- „internetová šikana“,
- „myslím, že mé informace na profilu mohou být v budoucnu zneužity, proto jsem chtěla veškeré profily na SS zrušit, ale v plném rozsahu to prý již nelze“,
- „ztráta vlastního názoru“,
- „šíření polopravd“,
- „propadnutí virtuální realitě“,
- „pedofilové“
- „ v případě dětí pubertálního věku, které mají obecně sklon význam soc. interakcí přehánět, mohou tím pádem věnovat mnohem více energie abstraktním vztahům, popř. nekonečnému nereálnému diskutování vztahů reálných...“.

Podgraf 8. 2. vystihuje rozdělení rizik dle vědomí respondentů v otevřené otázce na téma rizika a nevýhody SS.

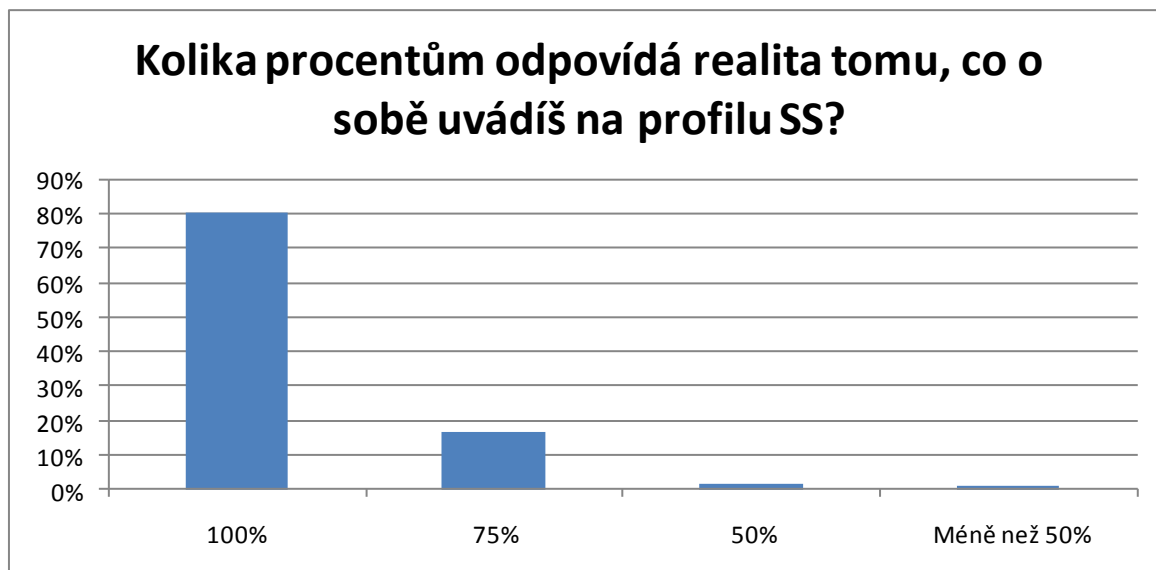
Obr. 8. 2.



6. Otázka – Kolika procentům odpovídá realita tomu, co o sobě uvádíš na profilu SS?

Stejně jak tomu bylo v dřívějších otázkách, zároveň i v těch několika posledních jsem věnovala svou pozornost identitě a zaměňování reality s výmyslem. V teoretické části jsem zmínila úlohu komunikace a motivace k samotnému aktu komunikace v souvislosti s image jedinců. Stejně tak tomu bylo i v kapitole o útocích a hrozbách, které s sebou kybersvět přináší. Změna identity se v kybernetice váže k účelu spáchání zločinu, já však nepředpokládám, že by v řadách studentů byl někdo, kdo by svou identitu zneužil k sebeobohacení či nezákonné trestné činnosti. Malé výchyly od uvedení celé pravdy (100%) příkládám váže mínění ostatních a snahu o vylepšení se nepravdivými a semtam zavádějícími výroky. Kdo z nás nemá občas potřebu se „blýsknout“ a udělat se lepším, než na něj ve skutečnosti společnost pohlíží?

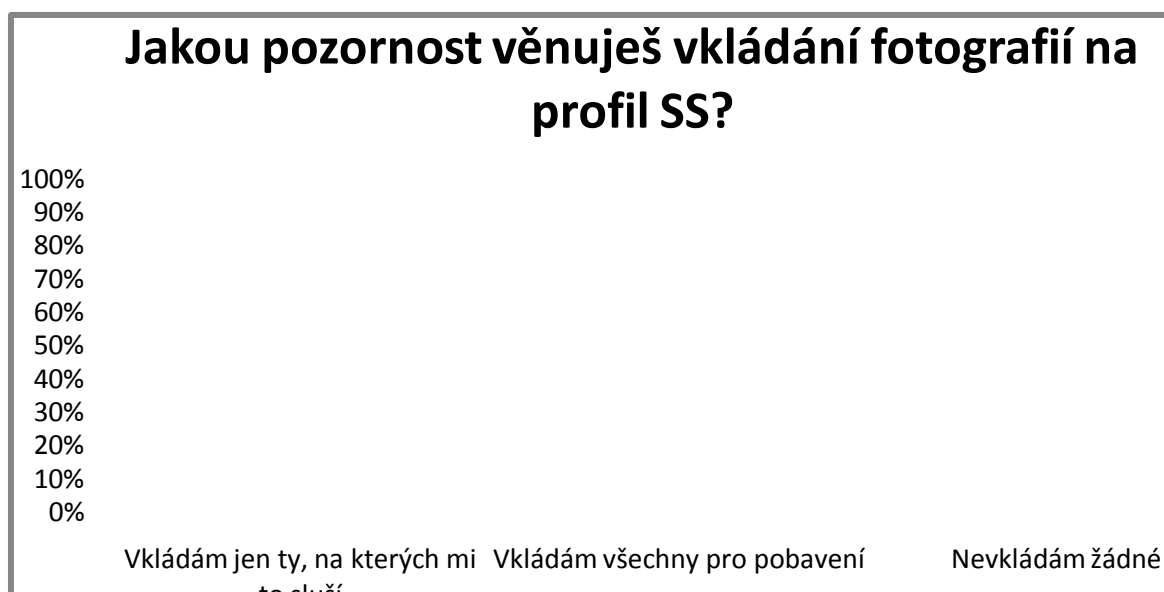
Obr. 9



7. Otázka – Jakou pozornost věnuješ vkládání fotografií na profil SS?

O image také vypovídá dvojice otázek č. 7 a č. 8. Nevěděla jsem, jak správně uchopit formulaci možností k odpovědi, abych v nich našla to, co hledám. Snažila jsem se vystihnout je tak, aby se v nich každý alespoň částečně našel a byl schopný jednu z možností označit. Trvalo mi dlouho, než jsem odpovědi ustálila. Vypovídací schopnost a výsledky u otázky č. 7. jsou maličko rozporuplné a odlišné s výsledky otázky týkající se identity a image mladých. V zájmu image bych předpokládala největší ohlas na odpověď za a) vkládám jen fotografie, na kterých mi to sluší, ovšem valná většina odpověděla za b) vkládám všechny pro pobavení. Možná jsem částečně podcenila formulaci odpovědí, jelikož i z oněch všech fotografií, jak je uvedeno u odpovědi za b), jež jsou vkládány pro pobavení budou vyselektovány jen vybrané, a to ty, na kterých to uživatelé „sluší“ či jinak nahrává k pochvale či obdivu ostatních.

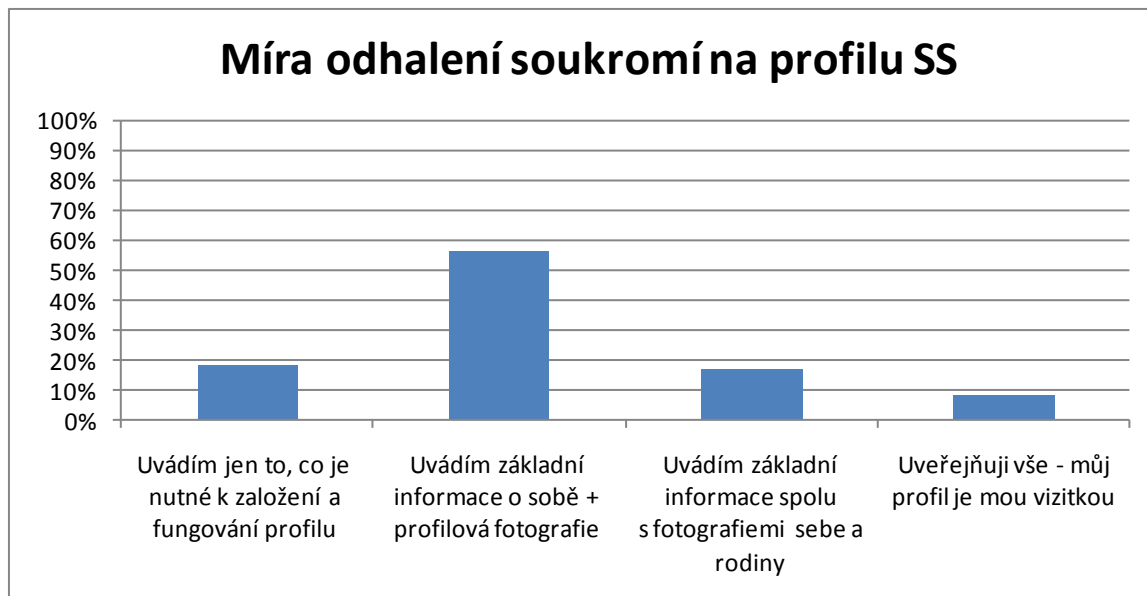
Obr. 10



8. Otázka - Do jaké míry jsi ochotný poodhalit ostatním své soukromí na profilu SS?

Předposlední a poslední otázka v dotazníku tvoří celek, lze zahrnout i otázku předešlou. Účelem otázky bylo získat alespoň částečnou představu o tom, jak si jednotliví uživatelé zakládají na své image. Co je pro ně důležité, co na profil dávají, jakou váhu přikládají informacím o své osobě, co považují za přílišný vnik do soukromí a především, na čem jejich profil stojí. Více jak polovina vede svůj profil v základním duchu. Profilová fotografie provázející nutné informace. Naopak nejmenší počet dotazovaných se hlásí ke skupině „můj profil je mou vizitkou“, což je poněkud méně než jsem čekala. S porovnáním četnosti návštěv a mírou účelu se čísla rozcházejí. Zdá se, že mladí berou své profily spíše s nadsázkou a humorem, ale na druhou stranu si připouštějí fakt, jak je důležité pro ně samotné hrát ve společnosti určitou roli.

Obr. 11



Více jak polovina vede svůj profil v základním duchu. Profilová fotografie provázející nutné informace. Naopak nejmenší počet dotazovaných se hlásí ke skupině „můj profil je mou vizitkou“, což je poněkud méně než jsem čekala. S porovnáním četnosti návštěv a mírou účelu se čísla rozcházejí. Zdá se, že mladí berou své profily spíše s nadsázkou a humorem, ale na druhou stranu si připouštějí fakt, jak je důležité pro ně samotné hrát ve společnosti určitou roli. Role se od nás buď očekává – předpoklady a postavením rodičů, v druhém případě jsme na sebe natolik tvrdí či nás ego předchází spolu s pověstí, že určitou roli hrajeme nevědomě, u mnohých i vědomě sami. Neztratit tvář, to je to, oč tu běží...

Závěr

Pár slov závěrem. Svou diplomovou prací jsem se snažila vytvořit malou studii toho, jakým směrem se vydává dnešní mladý člověk. Nahlédnout do mysli člověka, porozumět. Snažila jsem se vystihnout závislost na moderních technologiích, jež dnešní doba bezesporu přináší, sociální revoluci, která se odehrává v každém člověku individuálně během přirozeného věkového zrání.

Záměrem diplomové práce bylo především zodpovědět sobě a ostatním, především skeptikům na poli rozmachu technologií, čím se dnešní mládež liší od svých rodičů ve stejném věku. Proč jsou sociální sítě tím, čím jsou a proč je valná většina mladých lidí považuje za součást života. V podstatě není možné čas a evoluci zastavit, nelze ji bránit, možná částečně zpomalit. Snahou všech by však mělo být, nenechat v takové míře zasahovat kyberprostor a život v něm do reality, kterou žijeme. Žít tím, že jsme lidé, kteří myslí, cítí, milují...

Seznam literatury

[1] Plocová, M., *Ledové stopy zapomnění*, 1. vyd. Praha: Insignis, 2006. 45 s.

ISBN 80-86353-04-4.

[2] Sak, P., *Člověk a vzdělání v informační společnosti*, 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 263 s.

ISBN 978-80-7367-230-0.

Blatner, D.; Aukstakalnis S., *Reálně o virtuální realitě*, 1. vyd. Brno: Jota, 1994. 283 s.

ISBN 80-85617-41-2

Jirovský, V., *Kybernetická kriminalita*, 1. vyd. Praha: Grada, 2007. 284 s.

ISBN 978-80-247-1561-2.

Kunczik, M., *Základy masové komunikace*, 1.vyd. Praha: Univerzita Karlova – Karolinum, 1993. 307 s. ISBN 80-7184-134-X.

Musil, J., *Úvod do sociální a masové komunikace*, 2. vyd. Praha: Univerzita Jana Amose Komenského, 2008. 123 s. ISBN 978-80-86723-44-0.

McQuail, D., *Úvod do teorie masové komunikace*, 4. vyd. Praha: Portál, 2009. 640 s.

ISBN 978-80-7367-574-5.

Smetáček, V., *Lidé a informace*, 1. vyd. Praha: Albatros, 1981. 337 s.

Sak, P., *Člověk a vzdělání v informační společnosti*, 1. vyd. Praha: Portál, 2007. 290 s.

ISBN 978-80-7367-230-0.

Sak, P., *Mládež na křižovatce*, 1. vyd. Praha: Svoboda Servis, 2004. 240 s.

ISBN 80-86320-33-2.

Sak, P., *Proměny české mládeže*, 1. vyd. Praha: Petrklíč, 2000. 291 s.

ISBN 80-7229-042-8.

Thomson, J. B., *Média a modernita*, 1. vyd. Praha: Univerzita Karlova – Karolinum, 2004. 220 s. ISBN 80-246-0652-6.

Vybíral, Z., *Psychologie komunikace*, 1. vyd. Praha: Portál, 2005. 320 s.

ISBN 978-7367-574-5.

Seznam příloh

PŘÍLOHA 1 – DOTAZNÍK, 2 s.